¡AGUANTE LA CLUB PLAY, FIERITA!

TWISTED METAL 4: TRUCOS

ADELANTO PS2: RED FACTION 2

club play

CLUB PLAYSTATION

DELTA FORCE

¡GUIA COMPLETA PARA LIQUIDAR TERRORISTAS SIN DESPEINARSE!

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

ESTRATEGIA COMPLETA

MEGAMAN X6

ESTRATEGIA 1º PARTE

Syphon Filter 3

¡MODOS RE-GROSOS!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

¡NIVEL OCULTO!

XENOGEARS / 007 RACING
TONY HAWK'S PRO SKATER
TEKKEN 3 / DRAGON BALL FINAL BOUT
HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

FINAL FANTASY IX
SIDEQUESTS

Año 1
#2

MAYDAY COMICS

P.V.P en Argentina: $ 4,50.-
en México: $ 20.-
en Chile: $ 1.200.-

Tony Hawk's Pro Skater

Private carrera

Truco enviado por Nicolás Horacio Labraña (13), Zárate, Buenos Aires.

Sipi: nos mandamos una paginita especial de los Tony Hawk (bueh, faltaría el 2... pero tampoco hay que ser tan pretenciosos, che). Con este truco que Nicolás nos envió desde los gloriosos pagos de don Ricardo Enrique Bochini (¡¡aguante el Bocha!!), vas a poder habilitar a uno de los personajes ocultos del juego...

Jugar como Private Carrera:
Mientras estés jugando, poné pausa. Luego, mantené presionado **L1** y, sin soltarlo, presioná ▲, ↑, ▲, ↑, ●, ↑, ←, ▲ (nota: la pantalla no va a vibrar como en otros trucos). Cuando lo hayas hecho, poné Quit en la opción End Run y empezá un juego nuevo. Vas a ver que en la pantalla de selección de personajes Private Carrera va a estar disponible.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Nivel oculto Downhill y todos los Stats

Para sacar el nivel oculto Downhill tenés que pasar la final con cualquier Pro Skater. Acá te damos la ubicación de los puntos de *Stats* para que no te quede nada por sacar...

El primer *Stat* se encuentra en el primer cantero del centro (saltá en la punta para agarrarlo) entre dos árboles. Hay tres en el cable que pasa por arriba. Apenas termine el primer cantero, hay un cuarto de caño a la izquierda (vendría a ser el segundo) **(foto 1)**. Saltá por él en diagonal para agarrar un caño haciendo *Grind* a la velocidad que vas. Automáticamente, vas a caer en una plataforma. Frená y hacé *Grind* en el cable de la izquierda **(foto 2)**. Los tres *Stats* están en el camino. Para agarrar los seis puntos restantes, tenés que ir por la izquierda del nivel. A la izquierda del primer cantero tenés una rampa con otra pequeña rampita en la base (es como un triángulo) **(foto 3)**. Saltá la pequeña rampa con un *Ollie* (para que no pierdas el control) y, en la punta, saltá hacia la siguiente rampa haciendo un *Grind* en el lado derecho de la plataforma. Ahora, mantené el balance, sin saltar, y dejate caer en las dos siguientes plataformas. En la última, no saltés: seguí manteniendo el balance para agarrar automáticamente el cable con los tres primeros puntos de *Stats*. Cuando caigas en la siguiente plataforma **(foto 4)**, saltá usando la rampa que está en el camino (tratá de pegarte a la pared) y hacé un *Grind* en el caño que está más adelante. En el camino te vas a cruzar con los últimos tres puntos.
Cuando vayas a la pantalla de Upgrades vas a tener los catorce puntos para llenar todas tus estadísticas **(foto 5)**.

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

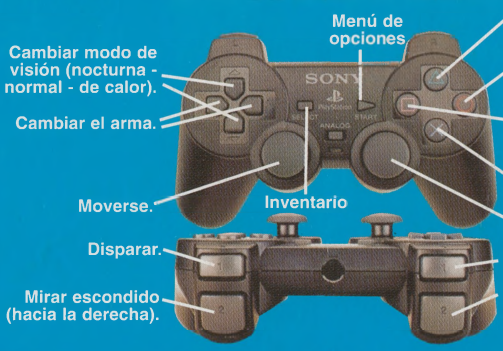
Delta Force: Headquartes Department of the Army

O DE COMO LIQUIDAR TERRORISTAS SIN SIQUIERA DESPEINARSE

Armas hipersofisticadas, aparatos de última tecnología, terroristas suicidas y peligrosos escenarios que recorrer. Delta Force es un First Person Shooter en toda regla... y una maravilla para jugar, mire usté...

Por Adrián Carrión

CONTROLES



R3: Voltearse rápidamente
L3: Sin uso.
L2, L2: Salto hacia la izquierda.
R2, R2: Salto hacia la derecha.
▲ + R1: Recargar el arma.
▲ + L2 o ▲ + R2: Cambiar arma.
▲ + ↑: + Zoom (excepto cuando tenés la cámara común).
▲ + ↓: - Zoom (excepto cuando tenés la cámara común).
▲ + ← o ▲ + →: Cambiar modo de visión (nocturna - nomal - de calor).
■ + → (sólo direccional, no análogo) o ■ + R2: Cambiar modo de arma (con / sin silenciador, lanzagranadas, etc.).
■ + ← (sólo direccional, no análogo) o ■ + L2: Cambiar modo de arma (con / sin silenciador, lanzagranadas, etc.)

***Tenés que encontrar una radio enemiga**

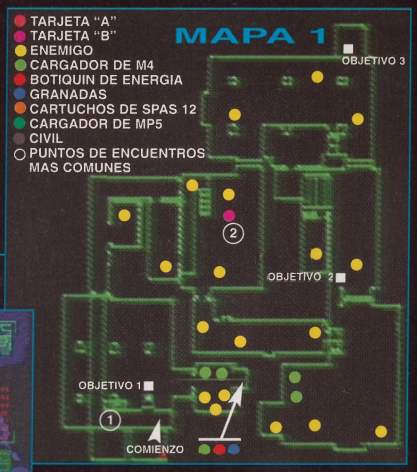
Nota: *La ubicación de los enemigos en los mapas es la que mantienen mientras la alarma está desactivada. Si la alarma se activa, esas posiciones pasan entonces a ser aleatorias.*

Delta Force: Headquartes Department of the Army

MISIÓN 1

El comienzo de la venganza *(mapa 1)*

Antes que nada, tené en cuenta que, si recargás tu arma manualmente (▲ + R1) vas a tirar **todo** el cargador que tenés en el arma, incluyendo las balas que todavía están adentro (no sucede como en otros juegos en los que, cuando recargás el arma, podés poner en el cargador solamente las balas que necesitás para llenarlo). Así que lo mejor es que primero agotes el cargador por completo antes de recargar o, en su defecto, recargá cuando te queden unas dos o tres balas.



Objetivo 1 - Conseguí la tarjeta de seguridad.

En el punto 1, esperá a que el primer guardia salga, bajalo con la P14 SR, escondé el cuerpo y escondete vos. Matá al siguiente guardia, equipate la cámara con visión de calor (foto 1) y preparate para matar al tipo que quedó en la habitación (apenas mates al soldado, alejate de la cámara y destruila antes de que te vea). Si todo salió bien, vas a encontrar la tarjeta en el cuerpo del soldado que estaba dentro de la habitación. Si no, vas a tener que examinar todos los cuerpos hasta que aparezca. En el punto 2, cuando encuentres la tarjeta B, volvé a donde viste la primera cámara, usá la tarjeta para entrar y agarrá jugosos ítems.

Objetivo 2 - Volá el cuadro de fusiles (opcional).

Una vez que localices este lugar (está marcado en el mapa que trae esta revista), presioná **Select** para poner el inventario de explosivos, ubicá una carga C4 y después poné un detonador. Alejate bien (lo mejor es que directamente salgas de ahí), entrá en modo detonador (presionando ✖) y pulsá ● (si pusiste más detonadores con cada botón (fijate al lado del radar) vas a poder activar el que quieras (foto 2).

Objetivo 3 - Capturá a Stanton con vida usando gases lacrimógenos.

Cuando mates a todos los enemigos que están cerca de Stanton -el tipo de blanco que está refugiado en el fondo, donde indica el mapa-, tu arma se va a cargar automáticamente con una granada de gas lacrimógeno. Apuntá a la ventana y dispará.

MISIÓN 2

Hora de hacer saltar al gallinero

Objetivo 1 - Liquidá a los guardias de la cubierta.

Son seis. Hay tres a la derecha, uno en el medio y dos a la izquierda. Para poder ver con la mira, presioná **R1**. Primero, eliminá a los buenos muchachos de la derecha (primero al que está en la proa) y después a los guardias de la izquierda (el del medio es para lo último). Si querés, podés matarlos como se te antoje, pero esto marca la diferencia entre que te vean y que no (cuando te ven, los guardias empiezan a correr por todos lados haciéndote más difícil la tarea)..

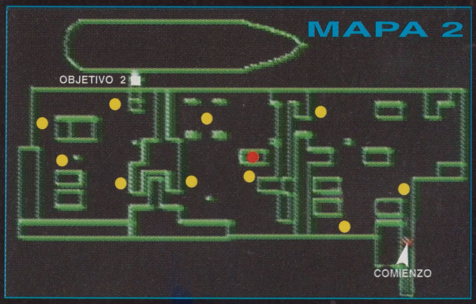
Objetivo 2 - Abrite camino hacia el barco (mapa 2).

No olvides usar la visión nocturna. Si no querés que te escuchen, antes de pasar por la tercera sección, será mejor que vayas cuerpo a tierra.

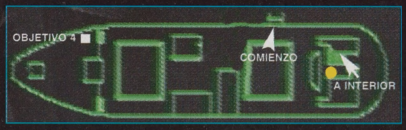
Objetivo 3 - Localizá al contacto y recuperá el maletín (mapas 3 y 4).
Usá la visión de calor para ver detrás de las paredes. Mantené presionado ▲ en el maletín para agarrar su contenido (foto 3).

Objetivo 4 - Salí del barco.
Después de agarrar el maletín, tenés que volver a la superficie. Manejate con cuidado porque todos los enemigos van a aparecer milagrosamente, inclusive los que están en la cubierta.

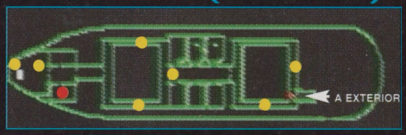
MAPA 2



MAPA 3 (Exterior)



MAPA 4 (Interior)



MISION 3

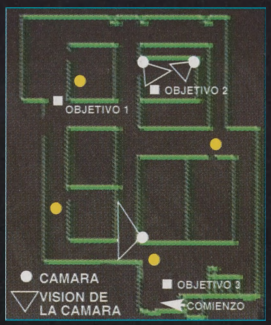
Banco Suizo *(Mapa 5)*

Nota: *Si te llegan a ver, termina la misión.*

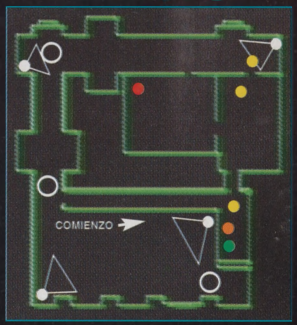
Objetivo 1 - Usá el decodificador para desactivar la cámara de seguridad.

Es recomendable que caminés agachado para que los guardias no escuchen tus pasos. Si liquidás a todos con la Stuntgun no vas a tener de quién esconderte. Para sacar al guardia que está dentro de la habitación (a la izquierda del primer objetivo), corré cerca de él para que escuche tus pasos. Tené cuidado con la cámara que está en el pasillo de la izquierda.

MAPA 5



MAPA 6



Al principio subí rápido para no ser visto. Para desactivar la cámara (foto 4), presioná ▲ en la caja para entrar en el modo decodificador, y después presioná R1 para ubicarlo. Esperá a que termine de hacer su trabajo y después recogelo.

Objetivo 2 - Usá el decodificador para anular la seguridad del sistema central y descargá el registro de clientes.
En la habitación que indica el mapa, vas a ver una computadora en el fondo: tenés que plantar el decodificador en ella.

Objetivo 3 - Escapá del banco.
Si te encargaste de todos, no va a ser problema. Bajá por las escaleras y ya está.

Objetivo 4 - Aguantátelas contra los pibes chorros (mapa 6).

Se pudrió el rancho: un grupo de ladronzuelos decide asaltar el banco justo cuando vos estabas por salir... ha llegado la hora de ser el héroe. La gracia de este objetivo es que tenés que aguantar hasta que lleguen los refuerzos, pero para eso puede llegar a pasar un muy largo rato. Primero que nada, así como estás, agachate (ese escritorio puede ser tu única salvación en el fuego cruzado). Desde ese lugar (si te encargaste de los guardias en los objetivos anteriores), eliminá a todos. Cuando veas que no viene nadie, **sin moverte de donde estás**, disparale a las dos cámaras (que están marcadas en el mapa de esta prestigiosa revista). Si no hacés esto, cuando las cámaras te enfoquen, van a venir muchos más enemigos a buscarte.
Cuando pases por los puntos de encuentro más comunes del mapa, estate atento: los enemigos que pueden aparecer ahí son del tipo "mágico", o sea esos que aparecen de la nada para atacarte por la espalda. Si querés, recorré todo el lugar o aguantá hasta que pase el tiempo, y tené cuidado con las cámaras. El objetivo es jodido, pero no imposible.

MISION 4

Al rescate del Dr. Petrov

A partir de esta misión y durante las próximas, es muy recomendable que ya tengas claro el uso del *"asomo el marote nomás y te pongo un balazo en el ojo"*, que consiste en cuatro pasos muy sencillitos:
a) Estar pegado a una pared (sin que nadie pueda verte).
b) Asomar la cabeza con L2 o R2.
c) Apuntar con L1 a la cabeza del enemigo.
d) Reventarle la sesera para decorar las paredes (foto 5).
Si solamente asomas la bochita, el enemigo no va a poder verte, incluso si está caminando hacia vos. Así que, apuntá tranquilo. Esto te va a ser muy útil para cuando escaseen las balas y, sobre todo, para no correr riesgos innecesarios (tenés que usar esta táctica para que no te llenen de agujeros cuando subas por las escaleras). Tratá de no matar a los civiles.

Objetivo 1 - Subí por las escaleras.

Este objetivo es medio chongo (o sea, al pedo), porque no podés avanzar si no subís por las escaleras. Mejor saltealo.

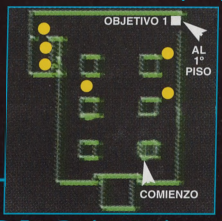
Objetivo 2 - Abrite camino achurando a todo el mundo hasta llegar al quinto piso (mapas 7, 8, 9, 10,11 y 12).

Fijate bien en la ubicación de los enemigos que se muestra en el mapa que nosotros te damos. Tené especial cuidado en las escaleras. Cuando llegues al 3er. piso, vas a tener la posibilidad de salvar el juego.

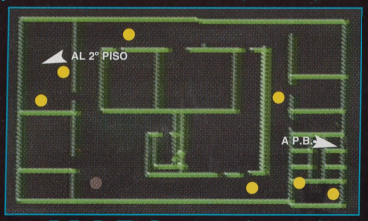
Objetivo 3 - Llevá a Petrov al estacionamiento del subsuelo, usando el ascensor.

A estar atentos, porque **todos** los enemigos han regresado. Quedate con Petrov hasta que deje de cubrirse la cabeza y metete en el ascensor lo más rápido que puedas (cuidado con los dos que están adentro).

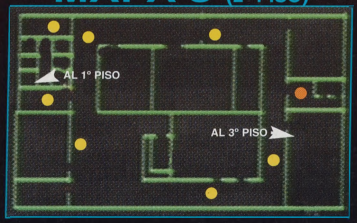
MAPA 7 (P.B.)



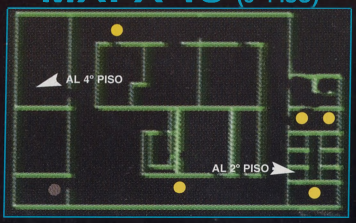
MAPA 8 (1° PISO)



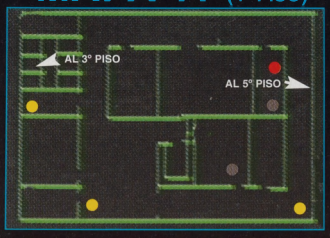
MAPA 9 (2° PISO)



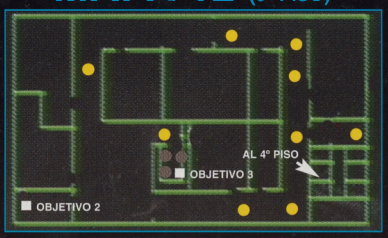
MAPA 10 (3° PISO)



MAPA 11 (4° PISO)



MAPA 12 (5° PISO)



OBJETIVO 4 - HUÍ EN UN COCHE JUNTO CON PETROV.
Corré hacia el auto negro que está a la derecha, matando a todos los que se te crucen.

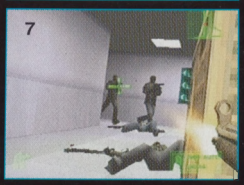
Misión 5

SÚPER LABORATORIO *(MAPA 13)*

Nota: *Aprovechá la cámara con vista de calor para ver detrás de las paredes y saber en qué condición estás.*

OBJETIVO 1 - RESCATÁ AL REHÉN CERCANO A LA ENTRADA Y LLEVALO AL PRINCIPIO DEL NIVEL.
Para hacer que el rehén te siga, tenés que tocarlo hasta que saque sus manos de la cabeza. Cuando te dirijas a la salida, te vas a cruzar con más soldaditos deseosos de cabecear tus balas.

OBJETIVO 2 - SACÁ LAS MUESTRAS DEL CATALIZADOR QUE ESTÁ EN EL ÁREA DE ALMACENAMIENTO.
El catalizador es esto que se ve en la foto 6.



OBJETIVO 3 - SACÁ LAS MUESTRAS DEL CATALIZADOR DEL LABORATORIO A.
Está marcado en el mapa. Cuando pases por el punto 1, ubicate detrás de la mesa con el monitor para cubrirte y asomá la cabeza para matar a los cinco individuos que van a aparecer. (foto 7).

MAPA 13

OBJETIVO 4 - SACÁ LAS MUESTRAS DEL CATALIZADOR DEL LABORATORIO B.
Está marcado en el mapa.

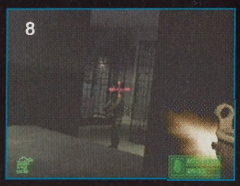
OBJETIVO 5 - RESCATÁ AL ÚLTIMO REHÉN.
Ubicalo en el mapa. Con sólo entrar a la habitación, ya está. Las tarjetas A y B ya están marcadas en el mapa.

MISION 6

¡KABOOOOOMMM!

La misión parece complicada, pero no lo es. Seguí mis instrucciones. Tampoco creo necesario aclarar que debés aprovechar al máximo la ya mencionada técnica *"asomo el marote nomás y te pongo un balazo en el ojo"*. Tené en cuenta también que solo tenés **cinco minutos** antes de que todo explote, así que hacé las cosas de manera rápida y precisa.
Apenas empezás, vas a ver a tres personas a la derecha: una camina por todo el lugar, otra camina detrás de la reja y la última, que está más al fondo a la izquierda, no se mueve. A esta de-

jala para el final.
Qué hacer: Ubicate cerca de la primera abertura de la derecha, esperá a que pase el chabón (quía, boncha, tipo, etcétera) que se mueve por todos lados (el primero que mencioné) y bajale los dientes de un balazo (foto 8) (tenés que esperarlo porque no aparece enseguida). Al toque (léase "de inmediato") el que estaba detrás de la reja va a aparecer en escena. Sin moverte de donde estás, eliminalo y encargate, por último, del que está al fondo a la izquierda.


8

Ahora que achuraste a todos, agarrá el botiquín que está a la izquierda, sin entrar a donde están las bombas.
Luego, bajá esa pequeña plataforma y desactivá las bombas de la misma manera que desactivaste las cámaras en la misión 3 (son dos, una en cada punta). Si alguno pidió refuerzos, vas a escuchar un "request immediately back up" o algo así. Seguramente, va a venir alguien por la siguiente puerta.
Ahora viene la parte más complicada de nivel. Seguí el camino hasta que veas la segunda puerta, poné pausa y leé: en esta parte no importa cuántas veces te disparen ni dónde te escondas, sino que lo crucial es desactivar las dos bombas restantes. Van a salir enemigos de todos lados y todos tienen muy buena puntería: va a ser necesario que emplees la técnica **SELECT, ✖, ✖** para recargar el arma lo más rápido posible y seguir aguantando. Usá ráfagas cortas cuando disparás para no encontrarte con la sorpresa de que te quedaste sin balas.

9

Apenas entres, vas a ver a tres tipos que se avalanzan sobre vos: uno apenas entrás, otro desde la izquierda y otro por el medio (estos dos últimos están escondidos entre las columnas). Liquidalos de izquierda a derecha. Cuando mates al último, tenés **cuatro o cinco segundos** para plantar el decodificador en la bomba que está a la izquierda. Mientras esperás que el aparatito termine de desactivarla, vas a tener que aguantártela frente a casi todo un batallón de soldaditos cariñosos: lo mejor es que te quedes donde estás y que agujerees cualquier cabeza que se asome (pegate un poco a la pared). Cuando termines de desactivarla, recogé el *deco* (no es necesario que lo estés mirando para agarrarlo, podés recogerlo de espaldas también) y dirigite hacia el centro entre una máquina y el tanque de la derecha (foto 9). Ahora es el momento de aguantar: utilizá la técnica que te indiqué antes y, cuando el *deco* haya hecho su trabajo, no importa cuántos enemigos queden: pasaste la misión.

MISION 7

Un hombre para defender todo *(Mapa 14)*

Objetivo 1 - Cuidá que no entren en la "cámara roja".
Objetivo 2 - Cuidá que no entren a la sala de control.

La localización de los enemigos es aleatoria. Bueno, obviamente no sos Dios y no podés estar en todos lados a la vez, así que vamos a pedirle ayuda a nuestras buenas y casi olvidadas minas (no, mujeres, no... me refiero a las que explotan). En el mapa vas a ver que hay unos números 1 ubicados por algunos lugares y es en esos sitios en donde tenés que poner las minas (las lanzás con **R1**). Excepto en el objetivo 1, no las ubiques muy pegadas a la puerta para que la explosión alcance a más enemigos (sino, apenas explote, va a descuartizar solamente al primero, dejando intactos a sus compañeros quienes son, precisamente, a los que nos queremos sacar de encima).

MAPA 14

Apenas comiences el nivel, tenés **treinta o cuarenta segundos** para prepararte. Aprovechá este tiempo para colocar las minas por todo el nivel. Te tiene que sobrar una: esa la vas a ubicar en el mismo lugar en donde explotó la primera, quedándote vos en el punto 2 (la primera explota cuando un soldado quiere atravesar la puerta de la izquierda) y cubriéndote con el tanque. Con esa mina que pusiste, el objetivo 2 prácticamente se cumple solo. Vos concentrate en defender el objetivo 1. Cuando veas que ya no viene nadie más, sacá un paquete de galletitas, prendete un cigarro y esperá a que termine la misión.

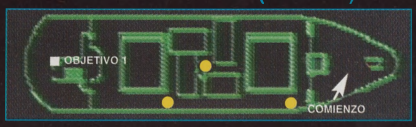
Delta Force: Headquartes Department of the Army

MISION 8

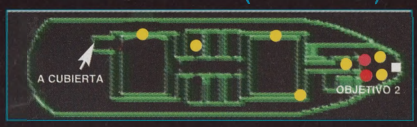
Asalto al barco *(Mapas 15, 16 y 17)*

Nota: *Usá la cámara infrarroja y la cámara de calor para anticiparte al enemigo.*

MAPA 15 (cubierta)



MAPA 16 (1° Subsuelo)



Objetivo 1 - Fotografiá la carta de navegación.
Una vez que entres al barco, en vez de bajar la escalera, seguí por la siguiente puerta (esa puerta que antes no se abría).
Cuando llegues, presioná ▲ en el mapa y luego fotografiá la parte pintada de rojo con R1.

MAPA 17 (Bodega)

Objetivo 2 - Localizá el Tritio.

Objetivo 3 - Recuperá el Tritio.
Está en las cajas de la izquierda (foto 10).

Objetivo 4 - Colocá 4 cargas Satchel en la sala de máquinas.
Tenés que colocarlas en la rejilla que está en el suelo (como si fuera una boca de ventilación). Para plantar las bombas, entrá al inventario de explosivos y ubicalas con R1. No es necesario que pongas un detonador.

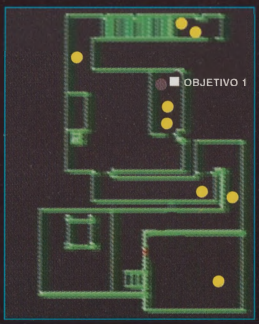
Objetivo 5 - Escapá del barco.
Andá a la cubierta por donde viniste. Algunos enemigos van a volver a aparecer.

MISION 9

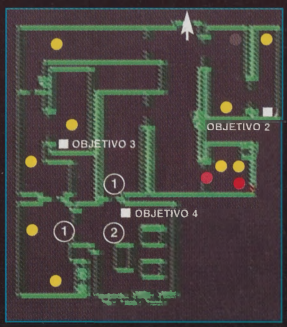
Cuartel General *(Mapas 18 y 19)*

Objetivo 1 - Rescatá al científico jefe.
Antes de entrar a esa habitación, asegurate de tener en la mira a los dos sujetos que están adentro porque, si le pifiás a alguno de ellos, pueden matar al rehén.

MAPA 18



MAPA 19



Objetivo 2 - Destruí los datos de la computadora del laboratorio 1 usando un decodificador.
Ubicala en el mapa (igual, para reconocerla, mirá la foto 11) y plantale el *deco*.

Objetivo 3 - Destruí los datos de la computadora del laboratorio 2 usando un decodificador.
Usá la foto 12 para encontrarla y plantale el *deco*.

Objetivo 4 - Usá el decodificador en la computadora central y protegela hasta que la transferencia de datos haya terminado.
Acá se complica un poco. Para no morir lentamente y de la forma más dolorosa, vas a tener que

emplear la vieja técnica del *"tevolélacolaendiezpedacitosytegustó"*, que consta en poner minas en el terreno: **sin entrar** a donde está el objetivo 4, plantá minas en donde el mapa muestra íconos con el símbolo "1" y preparate con la M249. Entrá, plantá una mina en el centro (está marcado con un 2) y, rápido, plantá el *deco* en la computadora que está en la mesita de la derecha o izquierda (depende de cómo estés; igual, es la única que hay). Refugiate en el punto 3 y tratá de matar a los que se vengan (siempre sacando la cabeza para que no te vean) usando la mira manual, no la automática, porque estos chaboncitos tienen muuuucho aguante. Cuando el decodificador termine de transferir, respirá hondo porque ya está.

Objetivo 5 - Escapá por donde viniste.
Matá a los pocos que quedan y dirigite hasta el principio del nivel (usá la vista de calor para que no te sorprendan al abrir alguna puerta).

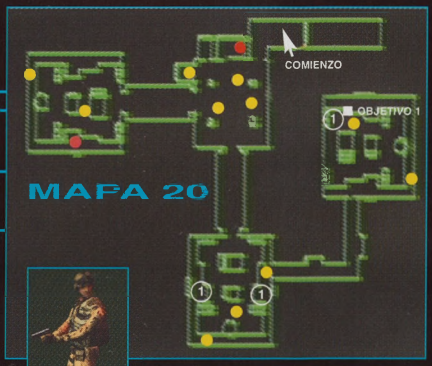
MISION 10

La estación eléctrica *(Mapa 20)*

Objetivo 1 - Recuperá el mercurio rojo.
Está al principio, encima de un escritorio (foto 12).

Objetivo 2 - Desactivá los rayos láser.
Ubicalos en el mapa y plantales un *deco*.

Objetivo 3 - Protegé a los científicos.
Los científicos están marcados en el mapa con el símbolo "1". Lo único que tenés que hacer es evitar que los maten (suena fácil, ¿no?... je, je). Luego de desactivar los rayos, tenés que volver porque los científicos pueden ser asesinados.



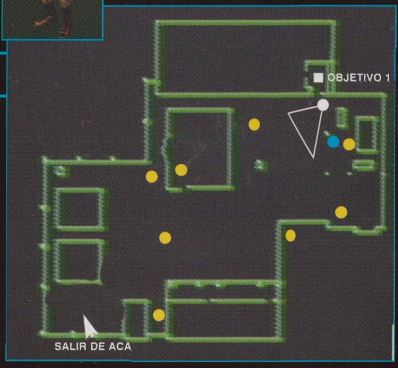
MAPA 20

MAPA 21

MISION 11

Casi, casi... *(Mapa 21)*

Objetivo 1 - Entrá al hangar sin ser detectado de ser posible.
Tené cuidado con los soldados que están en los techos y no corras. Usá la visión nocturna para anticiparte al enemigo.



MISION 12

Casi, casi... (segunda parte)

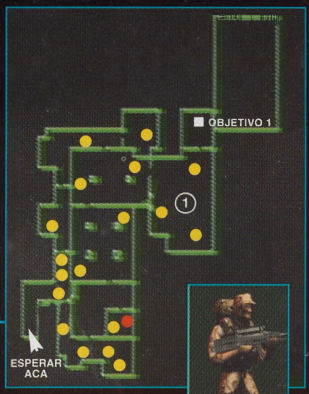
(Mapa 22)

Nota: *Tené especial cuidado porque muchos enemigos que están marcados en el mapa aparecen después de que pasás o después de que se escuchan los disparos. La energía que tengas al terminar este nivel, es la misma cantidad de energía con la que vas a empezar el nivel siguiente. Así que tomate tu tiempo para hacer las cosas de la manera más sigilosa posible y terminar la misión casi intacto.*

Delta Force: Headquartes Department of the Army

Objetivo 1 - Exterminá a Malik.
Acá la cosa se complica, porque los enemigos son muy duros. Asegurate de agarrar el botiquín de energía y de afinar bien tu puntería. No quedes muy al descubierto porque te van a acribillar (estos chaboncitos tienen **muy** buena puntería: si te hacés el loco, te van a empomar).
En el punto 1, hacé que los enemigos te vean y esperalos a un costado de la puerta con la M249 (aparecen ocho de ellos). Luego de exterminarlos a todos, entrá lo más rápido posible a la siguiente habitación (no importa si te disparan) y luego atravesá la siguiente puerta para pasar el nivel. Si, ya sé: no es muy heróico que digamos... pero es más eficiente que plantarte y tratar de liquidarlos a todos.

MAPA 22



MISION 13

Quedate con el vuelto...

Muy simple: Mientras Malik se escapa, vos sacás del bolsillo un poderoso lanzamisiles Stinger (¡¿?!). Lo único que tenés que hacer es presionar **L1**, apuntarle al avión, disparar y mantener la mira justo donde está el avión hasta que explote. Este es un misil teledirigido, así que no dejes de apuntar hacia el avión en todo momento hasta que haga impacto (foto 13).

Después de los títulos vas a tener un pequeño minijuego en el cual probar tu puntería y tu velocidad (aunque pasarlo en "Perfect" no te va a dar nada especial). Que te diviertas y nos vemos en la próxima estrategia. ***club play***

"Che, pebeta... ¿Vos me estás gastando? ¿Porqué no te copás con un feca?"... Sí, sabemos que frases como esta pueden sonar un tanto extrañas (incluso para varios argentinos también) así que, para que leer esta revista no se transforme en una pesadilla para nuestros amigos mexicanos, hemos decidido incluir este...

Pequeño Glosario Club Play

¡El primer diccionario Argentino-Normal / Normal-Argentino del mundo!

Acá vas a encontrar todas aquellas palabras que suenan raro y que encima no sabés qué significan. De más está decir que este glosario va a ir in crescendo con el correr de cada revista, así que esta lista puede llegar a transformarse casi en un guía telefónica.

- **Achurar:** Hacer achuras; descuartizar, destrozar.
- **Al toque:** De inmediato, enseguida.
- **Bocha:** Cabeza.
- **Chongo:** Pedorro, trucho, de baja calidad. Innecesario.
- **Chorro:** Ladrón.
- **Curro:** Robo de poca envergadura. Cuando se trata de robar algo de poca importancia o mediante medios toscos.
- **Empomar:** (sex.) Vencer."Te empomé".
- **Marote:** Bocha, cabeza.
- **Morondanga:** De baja calidad, trucho, chongo; "Es una película de morondanga".
- **Pifiar:** Errar.
- **Podrido:** Harto. "Estoy podrido de vos"; "Me tenés podrido".
- **Se pudrió el rancho:** Se pudrió todo.

Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

CRONO TRIGGER

Silver Points infinitos en el Millenium Carnival
3001005200FF
3001023600FF
Tener todos los ítems
5000FF010001
300204000001
Todos los ítems infinitos
5000FF010000
300205000063
Crono con los HP ilimitados en la batalla
80023E3003E7
Crono con los HP al máximo en la batalla
80023E3203E7
Crono con los MP ilimitados en la batalla
80023E340063
Crono con los MP al máximo en la batalla
80023E360063
Crono libre de daños en la batalla
80028D9C0000
Merle con los HP ilimitados en la batalla
80023EB003E7
Merle con los HP al máximo en la batalla
80023EB203E7
Merle con los MP ilimitados en la batalla
80023EB403E7
Merle con los MP al máximo en la batalla
80023EB603E7
Merle libre de daños en la batalla
80028DA00000

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Magia al máximo
8006D018 0004
Oro infinito
8006D044 967F
8006D046 0098
Muchos puntos
8006BA50 FFFF
8006D014 FFFF
8006D088 FFFF
Magic Potions ilimitadas
8006D0A00009
Bombs ilimitadas
8006D07C0009
Vidas ilimitadas
8002C0522400
Tener la Gold Key
8006D0340001
Tener la Ultimate Sword
8006AD2A0200
Tener la Silver Key
8006D01C0001
Dinero infinito
8006D044FFFF
Power Up al máximo
8006D0180004
Tener la Katana
8006AD2A0004
Salud ilimitada
8006D09E0050

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

1 Millón de puntos
801EE9A04240
301EE9A2000F
Todos los gaps pasados - Airport
800BC938FFFF
800BC93AFFFF
300BC93C000F
Todos los gaps pasados - Canadá
800BC950FFFF
Todos los gaps pasados - Foundry
800BC908FFFF
800BC90AFFFF
800BC90CFFFF
300BC90E000F
Todos los gaps pasados - Los Angeles
800BC914FFFF
800BC9160FFF
Todos los gaps pasados - Río De Janeiro
800BC920FFFF
800BC922FFFF
Todos los gaps pasados - Skater Island
800BC944FFFF
800BC946FFFF
300BC948000F
Todos los gaps pasados - Suburbia
800BC92CFFFF
300BC92E00FF
Todos los gaps pasados - Tokio
800BC95CFFFF
300BC95E00FF
Todos los gaps pasados - Downhill
300BC96800FF
Siempre con la especial cargada (Tenés que habilitar el código desde el menú Cheats, que está en las opciones)
800BCA2C0201
Ganar siempre la medalla de oro
800C275807D0
Cabezas gigantes (Habilitar desde el menú Cheats)
800BCA400201
Modo Disco (Habilitar desde el menú Cheats)
800BCA540201
Modo Kid (Habilitar desde el menú Cheats)
800BCA240201
Balance Perfecto (Tenés que habilitar el código desde el menú Cheats, que está en las opciones)
800BCA280201
Modo flacucho (habilitar desde el menú Cheats)
800BCA440201

Syphon Filter 3

"Señores, llegó el sodeeero..."

Gabe Logan sigue en su eterna y desigual lucha contra las fuerzas del crimen organizado y las poderosas entidades gubernamentales que utilizan la corrupción y el terror como sus más eficaces armas de tortura para imponer sus crueles planes... valiente el vago, ¿no?

Modo Hard: Ubicate sobre la opción New Game que está en el menú principal del juego. Una vez ahí, presioná y mantené presionado ■+●+L1+R2+Select+↑+✕.

Selección de nivel: Completá el juego exitosamente en el modo Hard para habilitar la opción Level Select.

Modo Súper Agente: No, no se trata de Maxwell Smart. Completá el juego exitosamente, comenzá un juego nuevo, poné pausa y entrá a la pantalla de opciones en donde vas a encontrar el modo Super Agent. En este modo de juego, vas a poder matar a tus enemigos de un solo disparo.

Terminar el nivel: Para activar este truco, primero tenés que completar el juego exitosamente. Este truco End Level va a permitirte terminar rápidamente los niveles de las misiones y los mini-juegos.

Goku te trae un truku

Truco enviado por Rodrigo Gabriel Sánchez (14), Morón, Buenos Aires.

¿Cuánto hace que dejó de hacerse el animé de Dragon Ball? Don Akira Toriyama lo largó hace ya bastante tiempo y, sin embargo, los juegos de Dragon Ball siguen manteniendo una vigencia asombrosa (como el mismo animé, a decir verdad). Y es por esta vigencia que nuestro buen amigo Rodrigo nos mandó este excelente truco para el Dragon Ball GT...

Súper-combos con cualquier personaje: Lo primero que tenés que hacer es mantener presionado el D-Pad (↓, ←, →, ↑) en la dirección en la que esté tu enemigo. Sin soltarlo, presioná **R2** para que el personaje que elegiste lance una patada. Después de haber conectado la patada sobre tu oponente (siempre manteniendo el D-Pad en dirección a tu enemigo) presioná rápidamente ▲+■ o ▲+●. Dependiendo de cuál de estos pares de botones hayas presionado, tu personaje va a realizar un movimiento determinado. No olvides que, si soltás el D-Pad, estos ataques no van a salirte.

Adelantos PS2

PLAYSTATION 2 • UN VISTAZO AL FUTURO...

La Play 2 ya llegó, damas y caballeros, y las compañías de todo el mundo siguen en su loca carrera por desarrollar los mejores juegos para este soporte. En cada número, te vamos a mostrar en detalle los más destacados y asombrosos.

¡Guarda con el bicho éste! Igual, tranqui: en uno de los niveles, vos piloteás un robot más grande todavía... je, je, je.

RED FACTION 2

En defensa de su hermano mayor

Uno de los mejores First Person Shooters que se hayan hecho jamás regresa en una segunda parte que, aún sin estar terminada, ya se perfila como el gran juego del género. Armas de todos los tipos y calibres, explosiones por doquier, vehículos de guerra, escenarios interactivos y un escuadrón de combate bajo tus órdenes son sólo algunos de los elementos brillantemente realizados que Red Faction 2 te ofrece...

Para el momento en que Red Faction salió al mercado, muchos lo consideraron una verdadera joya... mientras que otros quedaron un tantillo desilusionados. ¿Por qué? Mucho se había hablado de lo espectacular que este juego iba a ser, de las maravillas que el sistema Geo-Mod -creado exclusivamente para este título- era capaz de realizar y bla, bla, bla. La cosa es que, para algunos especialistas, Red Faction no estuvo a la altura de las expectativas (opinión que, personalmente, no compartimos). Para ellos, el sistema tenía armas lo suficientemente poderosas como para hacer un súper juego. En definitiva, el Red Faction era bueno, pero pasaba a engrosar esa maldita lista de "juegos que pudieron haber sido un poco mejores". A partir de ese momento, se esperó por ese tan ansiado juego que tuviera los mismos elementos bien realizados del Red Faction, pero que mejorara todos los aspectos del mismo que no anduvieron tan bien. Ese juego, por supuesto, es el Red Faction 2.

Grafiquitos re-bonitos

Incluso sin estar teminado aún, Red Faction 2 tiene un aspecto visual muy superior que su predecesor. Sus controles son mucho más precisos y versátiles y hace un mejor uso de ciertos elementos (como los vehículos) que el Red Faction original. Todavía no tuvimos la oportunidad de poner nuestros garfios (léase "dedos") sobre el nuevo juego de Bond de Electronic Arts, pero el trabajo que los pibes de Volition hicieron es tan bueno que Red Faction 2 es hoy por hoy el FPS en modo Single Player a vencer por las demás compañías. Los gráficos son, por supuesto, lo primero que salta a la vista. El primer nivel del juego es un ataque aéreo sobre una pequeña fortaleza e inmediatamente te das cuenta de que las texturas tienen una calidad superior, la iluminación es brillante, hay muchos más objetos en los escenarios que podés destruir y, por sobre todas las cosas, tiene un muy elevado framerate. Si bien aún la gente de Volition no ha llegado a los 60 fps (frames -o cuadros- por segundo), Red Faction 2 se desplaza de una manera mucho más suave y segura que su hermano mayor. Incluso cuando todo el suelo se está desmoronando en el escenario (algo que en RF2 sucede muy a menudo).

Reventando escenarios

Hay muchos niveles de detalle en lo que respecta a destruir objetos. El primero y más básico son los orificios y marcas dejados por los proyectiles en las paredes y superficies del escenario (las cuales no necesariamente alteran las estructuras), acompañados por chispas y otros efectos de iluminación. Después tenés aquellos elementos que podés destruir o romper, como los barriles y postes de luz que hay en las calles, todos ellos dueños de animaciones y efectos visuales y de sonido muy realistas. Y, por último, tenemos los efectos propios del sistema Geo-Mod, los cuales ayudan a alterar el escenario de una manera tal que podés utilizar diferentes tácticas y estrategias para entrar en edificios o búnkers, o para sorprender al enemigo apareciendo en el lugar que él menos imaginaba. Si bien el Geo-Mod comenzó a ser un tanto repetitivo en el RF original, los pibes de Volition prometieron que las utilidades de este sistema iban a ser más y mejores para este RF2. Pero, para eso, vamos a tener que esperar a que el juego esté terminado.

Las animaciones de los personajes aún no están del todo pulidas tampoco, pero de todas formas ya se las ve realmente superiores a las que desfilaron en el primer juego. Las chicos malos se pueden morir de una gran variedad de maneras, incluyendo interminables salpicaduras de sangre y cachos de cuerpos volando por todas partes cuando les das con un lanzacohetes (bien al estilo Quake y Unreal). De vez en cuando podés ver que hay ciertas sutiles variaciones en las formas de morir: por ejemplo, cuando le ponés un granadazo a un enemigo, a veces la explosión no desintegra el cuerpo por completo, sino que deja las piernas intactas, las cuales se bambolean por unos segundos para caer finalmente al suelo. Exquisito.

Una máquina de destrucción

Y estos cohetes y granadas son solamente la punta del iceberg en cuanto a arsenal y poder de fuego se refiere. Una buena (y muy entretenida) variante es la nueva posibilidad de usar dos armas de fuego en cada mano (pistolas automáticas o revólveres del modelo que se te ocurra), las cuales podés disparar al mismo tiempo o alternadas. Con un arma normal que requiere de ambas manos para ser utilizada, R1 es el disparo, mientras que L1 es el disparo alternativo. Con un arma pequeña en cada mano, R1 dispara el arma de la derecha y L1 dispara la de la izquierda. Las demás armas tienen todas el muy útil ataque secundario, como un rifle que posee también un efectivo lanzagranadas, un lanzagranadas que incorpora además proyectiles de contacto y de tiempo, una escopeta con munición incendiaria y muchos otros elementos más que útiles.Asimismo, RF2 te da la posibilidad de lanzar granadas mediante el botón L3 sin tener que cambiar a otro tipo de arma. El arsenal incluye granadas fragmentarias, incendiarias y de impacto, las cuales paralizan la IA de los enemigos, atontándolos, en modo Single Player, e invierte los controles del personaje afectado en modo Multiplayer. Esta gran variedad de granadas resulta muy útil, particularmente porque el sistema para arrojarlas ha sido mejorado y simplificado en RF2. Y hacerlas rebotar en una pared o lanzarlas en un espacio reducido se ha convertido en una excelente táctica para sacarte de encima enemigos bien cubiertos.

Con este tanquecito tan simpaticón, podés aniquilar un ejército entero vos solito. ¿Querías diversión?

RF2 te da ahora la posibilidad de usar dos armas chicas al mismo tiempo.

¡Tomen, guachos! ¡Pa' que tengan, guarden y repartan!

El sistema de iluminación ya era bueno en el juego original... y ahora es impresionante.

Vamos de paseo, pi-pi-pi...

El juego tiene ahora cuatro vehículos, los cuales aparecen en niveles determinados solamente. Por ejemplo, Shrike tiene un nivel en el que pilotea una nave de combate a través de Sopot City. Podés controlar la mira y los disparos, pero el recorrido que hace la nave es automático. Igual, es terriblemente divertido, sobre todo en una parte en la que la nave comienza a dar vueltas alrededor de un edificio al que le podés reventar todas las ventanas, demolerle las paredes internas con misiles y liquidar a diestra y siniestra a los soldados que hay en todos los pisos y sobre el techo (sobre todo a aquellos que tuvieron la poco feliz idea de asomar la naricita por las ventanas). De todas formas, no es la mitad de divertido que el nivel llamado "Battle Armor". Acá, estás metido en un robot gigante armado hasta los dientes con ametralladoras, miniguns, granadas incendiarias que rebotan y misiles explosivos.

En cuanto a los personajes que nos acompañan, Volition parece haber hecho un aceptable trabajo. La IA es efectiva aunque no brillante, pero por lo menos nuestros compañeros no se cruzan en nuestro camino, obstaculizándonos y haciéndonos blanco fácil de los proyectiles enemigos (como sí sucede en otros FPS). Los personajes que conforman nuestro escuadrón han sido muy pensados y bien diseñados, y cada uno de ellos es muy diferente al resto, con habilidades y personalidades distintas y bien desarrolladas. Hasta acá, todo bien. Entonces, ¿tiene RF2 algún punto flojo? Sipi: la IA de los enemigos podría estar un poquito mejor ya que, si bien son huesos duros de roer, algunos siguen plantándose frente a vos cuando en realidad lo mejor que podrían hacer es correr. De todas formas, estamos hablando de un juego que todavía se encuentra en pleno desarrollo, por lo que es casi seguro que los pequeños problemitas que surgen aquí y allá estén solucionados en la versión definitiva. Sólo hay que esperar hasta fin de este 2002 para poder tener este soberbio FPS de Volition y THQ en nuestras manos. Paciencia, che.

PRIMERA PARTE

Megaman X6

EL REY DE LAS PLATAFORMAS ESTA DE REGRESO

Por Adrián Carrión

Héroe por excelencia -para muchos- del legendario y eterno género de las plataformas, Megaman llega en su enésima entrega... para demostrar por qué sigue siendo el mejor.

CONTROLES

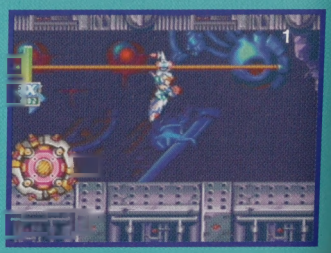
Con **X** podés cargar tu ataque manteniendo presionado ■ o ▲.

Años han pasado ya desde que Megaman hiciese su presentación en sociedad, encaramado en una consola que por aquél entonces parecía soberbia y que hoy bien podría descansar en las vitrinas de un museo de antigüedades. Pero esos años transcurridos no han sido en vano, y Megaman sigue vivo y más poderoso que nunca. Megaman X6 es el ejemplo perfecto de que, cuando un producto es hecho con ganas y talento, no existen los títulos viejos. Señoras y señores, uno de los amos de los juegos dice presente... con ustedes: Megaman X6.

Movimientos de Zero (los vas a poder hacer solamente derrotando al Maveric indicado):
Shoenzan: ↑+■.
Yammar Option: ↑+▲.
Hydroga: ↑+✕ (una vez pegado al techo, presioná ■ para atacar).
Rakukojin: (en el aire) ↓+■.
Sentsuizan: (en el aire) ↑+■.
Ensuizan: (en el aire o en el piso) ↓+▲.
Guard Shell: Activar desde el menú de pausa.
Rekkoha: R2.

PRESENTACIÓN

En esta primera parte vas a tener muy pocos problemas, así que aprovechá este momento para familiarizarte con los movimientos. Usá la espada de Zero (▲) para destruir las cajas y los enemigos que ruedan (necesitás tres golpes; lo mejor que podés hacer es pegar, retroceder, pegar y retroceder para que no te saque energía). Podés subir al barrote que está en el medio de la pantalla presionando ↑ mientras saltás hacia él (foto 1). Mientras te trepás por las paredes (presionando en la misma dirección que la pared), saltá y presioná rápidamente el botón de Dash para treparte a la otra pared. Los taladros no se pueden destruir.



Megaman X6

JEFE: GIGANT MECHANILOID

La debilidad de este jefe es la pelota que está detrás de él: con un solo sablazo esta va a explotar tirando al mechaniloid y sacándole 1/4 de energía. Cuando saltes y él se mueva con vos (para arriba y para abajo), preparate contra la pared porque va a venir con todo a atacarte. Saltá dos veces contra la pared para esquivarlo (esperalo en el piso para que venga) y después hacé un Dash en el aire para pasar del otro lado. Podés pasar por debajo de él para acercarte a la pelota sólo si el Mech está bastante alto (no va a llegar a aplastarte).

JEFE: HIGH MAX

Dejate perder (simple, ¿no?).

AMAZON AREA

CONSEJOS

Los pulpos que vuelan son los Nightmares; matalos y robales el alma (la pelotita azul que dejan tirada). Cuantas más almas tengas, más alto nivel de Hunter vas a obtener y esto te va a dar más opciones para agregar a tu armadura. Los Nightmares están en todos los niveles. Ojo con los pajarracos verdes porque son recargables. No permitas que los Nightmares infecten a los Reploids heridos. Si esto pasa, matalos (no importa que te saquen energía: rescatalo antes de que el enemigo lo haga). En la zona con pinches, usá los Mechaniloid que pueden caminar sobre los pinches para no matarte (saltá encima del lomo de uno de ellos).

REPLOIDS

Mah 01404 (Life Up): Al comienzo del nivel.
Suketorm: Arriba de la entrada a la caverna.
Satton (Energy Up): Después de la entrada a la caverna, al lado de Blade Armor (Leg Part B).
Yonoji: En el extremo izquierdo después de encontrar la Blade Armor (Leg Part B), arriba a la derecha.
Iso (Life Recover): En el extremo izquierdo después de encontrar la Blade Armor (Leg Part B), arriba a la izquierda (Blade Armor requerida)
Ryo: Abajo de Iso.
Yantomi: Al comienzo del pasaje secreto.
Tahei: Antes de llegar a la barra para trepar en el pasaje secreto.
Araki: Al final de la sección azul (antes de que cambie la pantalla); dejate caer en el hueco que está a la izquierda de Yoshimu. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Goken (Super Recover): En la plataforma que está más arriba a la izquierda (en el área de plataformas verdes).
Yars: En la plataforma que está más arriba a la derecha (en el área de plataformas verdes).
Hanse: En el área de plataformas verdes, en la octava.
Toshiji: Arriba de Hanse.
Yoshimu: Al final de la sección azul (justo antes de que cambie la pantalla). ¡Ojo!: puede ser infectado.
Kuborina (Rapid 5): Al lado de Araki.
Wahda: En el pasaje secreto; vas a ver a Tahei a la izquierda de la barra para trepar. Trepá por la pared de la derecha para ver una pequeña seccion en donde hay un Nightmare y ahí te espera el Reploid. ¡Ojo!: puede ser infectado.

Megaman X6

ÍTEMS

Energy Tank: Necesitás la Blade Armor y está en el lugar que marca la foto 2. Subí primero a la plataforma de la derecha y después hacé un salto largo hacia la de la izquierda.
Heart Tank: Cuando veas al primer Reploid asediado por un Nightmare, dejate caer por el agujero que está a la izquierda.
Blade Armor (Leg Part B): Apenas caés en la caverna, seguí por la derecha (esa parte está custodiada por un pajarraco verde).

Nota: El área secreta se encuentra en todos los niveles. Acá podés encontrar el resto de los Reploids e ítems. En el final te vas a tener que enfrentar a Nightmare Zero y, si entrás de nuevo, vas a tener que confrontar a High Max (si le ganás, vas a poder jugar la final sin necesidad de matar a todos los Maverics). Y, si entrás otra vez, te las vas a ver con Dynamo.
Por supuesto, acá tenés las estrategias de los tres:

a) Nightmare Zero: También es muy fácil. Cada vez que le des con la espada de Zero, él va a desaparecer. Cuando surja otra vez, esquivá su ataque y pegale nuevamente con la espada. Así sucesivamente, hasta que muera.

b) High Max:
Con Zero: Necesitás como mínimo la habilidad Sentsuizan. Cuando quiera atropellarte, sólo agachate para esquivarlo (tiene dos tipos: el del campo de fuerza y el de la bola de energía). Cuando esté estable, hacé un doble salto y atacá presionando ↑+▲. Tratá de hacer esto antes de que inicie su ataque de bolitas porque te va a sacar energía, y no hagas el Sentsuizan muy cerca porque, cuando caigas, te va a sacar energía. Cuando te tire la bola gigante, con un doble salto queda todo solucionado. Cuando High Max esté por morir, se va a ubicar en el centro y te va a arrojar muchas bolitas: tratá de esquivarlas con doble salto y seguí atacando con Sentsuizan.
Con X: Todo igual que arriba pero, esta vez, usá el X Buster cargado para detenerlo y el Ground Dash para sacarle energía. Cuando empiece a disparar como loco, no te queda otra que tratar de esquivar y atacar con el Ground Dash.

c) Dynamo:
Como Dynamo se queda siempre en una punta, aprovechá y disparale con el X Buster cargado. Cuando te tire con las hélices, esquivalas saltando hacia arriba y, cuando salte por arriba tuyo, esquivalo con un Dash. Cuando tire hélices a lo loco, tratá de esquivarlas haciendo saltos cortos en el lugar. Nunca dejés de dispararle.
Con Zero: Esquivá sus hélices (usá doble saltos y saltos con Dash) y atacá con tu espada (no es muy complicado para Zero).

ÁREA SECRETA

En el segundo cuarto de nivel vas a ver un área con fondo azul. **No** bajes en la primera caída (hay una barra para trepar). Con la Blade Armor saltá hacia la pared derecha que está en el agujero del techo y subí; con Zero podés hacerlo con un doble salto (✕, ✕). Seguí por este pasaje secreto hasta ver una barra en un precipicio. Dejate caer por la derecha para ir al Teleport azul y ser transportado al área secreta (si te tirás por la izquierda, te matás). En las partes en que tenés una piedra en el techo solamente, dejate caer deslizándote por la pared izquierda de la piedra y, apenas empezás la caída libre, hacé ●+→ para hacer el Dash en el aire y poder treparte por la siguiente roca.

Megaman X6

JEFE: COMMANDER YAMMARK O COMMANDER DRAGONFLY

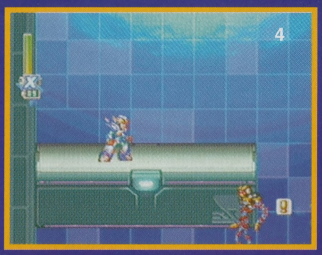
Muy fácil. Dale con tu X Buster desde lejos. Podés interceptar sus disparos disparando vos también. Cuando te persiga, dale con la espada de Zero.

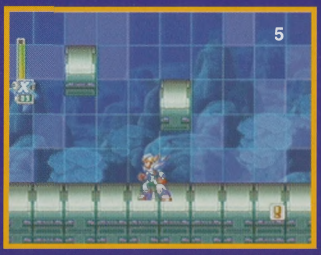
CENTRAL MUSEUM

CONSEJOS

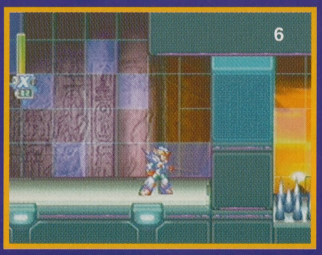
Los tótems, cuando son transparentes, te van a transportar a otra área. Cuando termines de recorrer esta nueva área, el tótem se habrá vuelto visible: tenés que destruirlo para poder continuar **(foto 3)**. Además, cada tótem te va a transportar a una de las 8 áreas que tiene; eso quiere decir que vas a tener que pasar más de una vez este nivel para poder visitar todas las áreas y agarrar todos los ítems. Tratá de olvidarte de los cubos y de las pelotas, y concentrate más en los Nightmares y en los Reploids heridos.

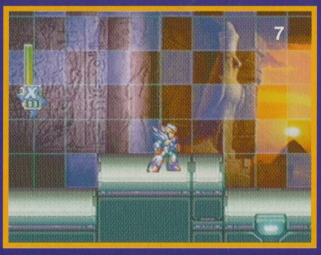
REPLOIDS



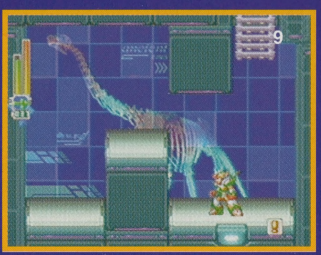


Como entrás en áreas que son al azar, vamos a utilizar fotos para que te guíes un poco. Ellas te muestran el principio del nivel o una parte que lo caracteriza. El arma Yammar Option te va a servir de mucho en este nivel, especialmente para destruir al último tótem.



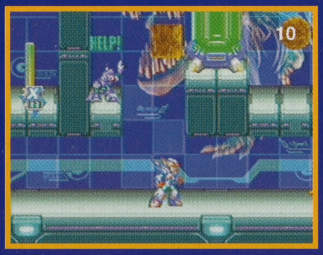


Gold (foto 7): En el camino.
Ulta (foto 6): Después del segundo bloque azul que puede romperse. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Koi (foto 6): En el aire, debajo de un bloque a mitad del camino (deslizate por la pared de la izquierda del bloque que está arriba y, después de rescatarlo, presioná →+● para agarrarte de la otra cornisa y no caer al vacío).
Megami (foto 8): En el primer hueco del piso.
PL 98 (Life Up) (foto 8): En el segundo hueco, a la izquierda del bloque azul.



Continúa en la próxima página

Megaman X6



Heaven 7 (foto 11): En el primer precipicio, arriba. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Tsuki (Speedster) (foto 11): Casi en el fondo del último precipicio, un poco antes del Heart Tank.
May (foto 9): Abajo del teletransportador secreto.
Bad (Quick Charge) (foto 9): A la derecha del transportador secreto.
Ayno (foto 10): A la derecha de la cápsula con la Blade Armor (Head Part B).
Dungar (foto 10): En la parte que está más arriba a la izquierda de la sección.
Chop (foto 4): Está en el camino.
Home (Energy Up) (foto 4): En el aire, cerca del final del tramo. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Reyher (foto 5): Un poco más arriba y a la izquierda del anterior.
Phantom (foto 5): Antes de llegar al final, a la derecha. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Mars (Overdrive): Dentro del área secreta al lado de la puerta de salida (tenés que agarrar el teletransportador que está en el nivel de la foto 9). Apurate porque está muy cerca de tres Nightmares.

ÍTEMS

Heart Tank: En la sección que ves en la **foto 11** (ojo que Saturno no está de fondo). Lo encontrarás en el camino.
Blade Armor (Head Part B): en el lugar que muestra la **foto 10**.

ÁREA SECRETA

La encontrarás en el camino. Está dentro del nivel que indica la **foto 9**.

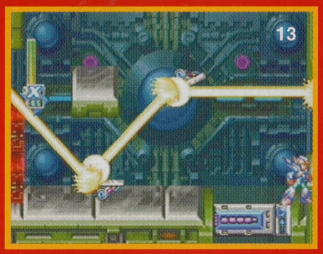
JEFE: GROUND SCARCAVICH

Con X y con Zero: Es muy fácil. Usá el salto con Dash (←+●+✕ o →+●+✕) para esquivar la bola que tiene adelante y tratá de caer detrás para darle un sablazo antes de llegar al piso (guialo con el direccional). Cuando la bola se haga el triple de grande, usá las barras para colgarte y seguir esquivando. Si te arroja la pelota gigante, podés esquivarla tranquilamente con un Dash sin saltar.

LASER INSTITUTE

CONSEJOS

Acá hay plataformas invisibles, las cuales podés identificar fácilmente cuando veas un enemigo paseando sobre ellas **(foto 12)**. Los lásers pueden desbloquear puertas; el orden de cómo tenés que modificar los espejos es éste:



1ra. sección: No se mueve (se activa solo).
2da. sección: No se mueve (se activa solo).
3ra. sección: Al primero, dejalo como está; al segundo, pegale dos veces.
4ta. sección: Al primero golpealo cuatro veces; al segundo, tres; y al tercero, dos veces **(foto 13)**.

Megaman X6

REPLOIDS

Kazu (Life Up): Al principio del nivel (flotando en los pinches).
Tempole: En la primera sección de bloques invisibles.
Mihoken: En la segunda sección de bloques invisibles.
Siromaru: Apenas pasés al área secreta 2.
Mochi: Al lado de la Blade Armor (Body) (usala como pared para llegar a ella).
Marl: Encima de la primera plataforma con pinches que está abajo.
Dai (Energy Up): Encima de la segunda plataforma con pinches que está abajo.
Ghosn: Encima de la tercera plataforma con pinches que está abajo.
Jin: En el área secreta, en los primeros pinches.
Matumaru: Después de Jim (arriba a la izquierda). ¡Necesitás la Shadow Armor!
Taiji (Energy Saver): Después de Jim (arriba-derecha). ¡Necesitás la Shadow Armor!
Omi 1213: Arriba de un palo, después de Taiji.
Him: Al principio de la zona donde hay lásers y palos (en el área secreta).
Kenz (D. Barrier): En el medio de la zona donde hay lásers y palos (en el área secreta).
So 1 (Weapon Plus): Al final de la zona donde hay lásers y palos (en el área secreta).
Tack: Al final del área secreta (en el fondo de la pantalla).

JEFE: SHIELD SHELDON

Con X: Su ataque primario es arrojar sus escudos en forma horizontal; tené cargado tu X Buster, esquivá los escudos agachándote y, apenas pasen, disparale el X Buster hasta que vuelvan los escudos que, por supuesto, vas a tener que esquivar. Otro ataque que tiene es arrojarte los escudos desde el medio en el aire; los podés esquivar con un ir y venir con el botón de Dash (los escudos rebotan en el centro y luego en los costados). Cuando se proteja con los escudos de luz y se te acerque, utilizá la espada de Zero para pegarle (tratá de tomar un poco de distancia para que, cuando le pegues, no toque el cuerpo con los rayos). Si pone los cuatro escudos, uno en cada punta, y empieza a transportarse de uno a otro, quedate piola cargando el X Buster y sólo disparale cuando pase cerca de vos y esquivalo agachándote.
Con Zero: Los ataques son iguales a los de arriba, excepto porque tenés que adivinar dónde aparece. Cuando lo haga, hacé Dash para ese lugar, agachate para esquivar los caparazones y dale sablazos hasta que los caparazones vuelvan.

ÍTEMS

Weapon Tank: Debajo de Matumaru y Taiji.
Heart Tank: Después del puzzle de los espejos, dentro del área secreta. Está encima de unos pinches; usá la Shadow Armor para agarrarlo (si no tenés la Shadow Armor, hacé que un Nightmare te saque energía, agarrá rápidamente el Heart Tank y trepate a la siguiente piedra que es invisible).
Blade Armor (Body): Dentro del área secreta 2.

ÁREAS SECRETAS

1- En la cuarta sección de espejos (donde hay tres de ellos) pegale una vez más al último para abrir la puerta del piso. La cantidad de veces que tenés que pegarle a los espejos se muestra

Continúa en la próxima página

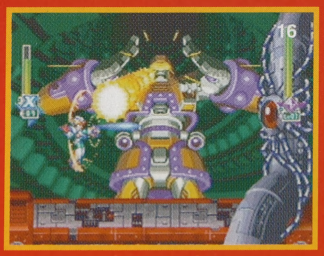
en la **foto 14**. Para pasar la primera parte, después del puzzle de los espejos (y de paso agarrar a Marl), tenés que dar un pequeño salto y hacer Dash en el aire para caer en la siguiente plataforma. El teletransportador azul está al final del camino.

2- Cuando bajés después del puzzle del área secreta 1, detenete ahí, bajá a la roca y saltá hacia la pared de la izquierda (vas a ver que es falsa) **(foto 15)**.

WEAPON CENTER

CONSEJOS

Illumina (el Mechaniloid gigante que aparece en el fondo) no te va a dejar en paz hasta que lo mates. Tratá de esquivar sus ataques de fuego hasta que llegues al primer punto débil (lo vas a reconocer porque no podés avanzar más). Obviamente es el punto rojo **(foto 16)** (disparale muchos X Busters cargados mientras esquivás las bolas de fuego yendo de izquierda a derecha). Cuando destruyas esa parte, Illumina va a cambiar su forma y su ataque. Ahora te atacan tres lásers (no podés impedir que Illumina ajuste su mira, así que no te gastes). Podés destruir a dos de los lásers (el de la izquierda con el sable de Zero y el de la derecha con varios X Busters). Un poquito antes de que se activen, saltá para esquivarlos (siempre tienen el mismo tiempo de intervalo). Cuando llegues al segundo punto débil, lo primero que tenés que hacer es destruir los lásers de la izquierda y de la derecha con la espada de Zero **(foto 17)**. Gracias a esto, cuando se activen los lásers, vas a poder esquivarlos agachándote. Cuando aparezcan los tres robotitos rompebolas (te ponen de la nuca), eliminá a los dos que puedas y tratá de esquivar la mayor cantidad de rayos posible. Todo esto mientras le disparás al punto rojo. Ah, y no te olvides de las bolas de fuego.



REPLOIDS

Zerdan: En la cima del primer agujero.
FFF: Frente al primer punto débil de Illumina.
Doragoh: Después del primer punto débil de Illumina, en el tercer agujero, bien abajo **(foto18)**.
Paralla: Encima de un caño (mientras esquivás los ataques de Illumina).
Marion: Junto con Virtuf, al lado del segundo punto débil de Illumina.
Virtuf: Junto con Marion, al lado del segundo punto débil de Illumina.
Tekk: En frente de la puerta del jefe (no agarres el teletransportador azul).
Shen: Arriba del primer caño; es el de la izquierda (en el área secreta).
Fantron: Arriba del primer caño; es el de la derecha (en el área secreta).
Gital (zona secreta): En el conjunto de caños que está arriba (izquierda).
Metal (zona secreta): En el conjunto de caños que está arriba (derecha).
Rod (zona secreta): En el conjunto de caños que está abajo (primero). ¡Ojo!: puede ser infecta-

Continúa en la próxima página

do.
Grantsu (zona secreta): En el conjunto de caños que está abajo (segundo). ¡Ojo!: puede ser infectado.
Kurono (zona secreta): En el conjunto de caños que está abajo (tercero). ¡Ojo!: puede ser infectado.
Davie (zona secreta): En el conjunto de caños que está abajo (cuarto). ¡Ojo!: puede ser infectado.
Sosalies: Al final del área secreta.

ÁREA SECRETA

Luego de derrotar fácilmente a Illumina por segunda vez, va a aparecer el teletransportador azul arriba tuyo.

ÍTEMS

Heart Tank: Apenas entres al área secreta, andá hacia la izquierda.
Blade Armor (Arms B): Apenas entres al área secreta, andá hacia la izquierda.

JEFE: INFINITY MIJINION

Con X: Lamento decirte que este jefe es enfermante. Cuando termines con él, vas a ver y soñar con esas burbujas verdes. Primero que nada, tratá de que no se clone. ¿Cómo hacés esto? Simple: cuando está atacando (mientrás prepara su ataque), es el mejor momento para tirar un X Buster cargado o un espadazo de Zero cargado (sólo con Blade Armor). Lo más recomendable es tirar un X Buster cargado, ya que podría tirar ese disparo teledirigido (gira una vez y en vertical u horizontal) y sólo si sos habilidoso (o suicida) vas a poder esquivarlo. Obviamente, no vas a mantener a Mijinion en uno solo por mucho tiempo. Cuando se empiece a clonar, sus clones van a tirar burbujas a lo loco... y acá vienen las dos opciones: 1) Te quedás en una punta disparando a lo desquiciado con la Yammar Option para tratar de destruir a todas las alegres burbujitas y de paso destruir a los clones, para volver a intentar luego pegarle al original como lo hacías al principio; 2) Saltás por toda la pantalla tratando de esquivar a las preciosas burbujitas que van a invadir todo el escenario, mientras te encargás del Mijinion original (el original es el único que se mueve, mientras que las "versiones pirata" se quedan quietas tirando burbujas). Te recomiendo que no dejes de atacar con el X Buster, y de vez en cuando no es mala idea usar el Giga Attack para eliminar burbujillas. Cubrite sus disparos comunes con Guard Shell.
Con Zero: Todo igual que antes, con la diferencia de que podés matar a las burbujas con tu ataque de doble salto y sablazo (✖, ✖, ■, hacé el ataque en 360°).

MAGMA AREA

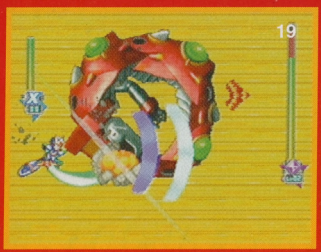
CONSEJOS

La cosa se va complicando. Para llegar al jefe de la pantalla, tenés que enfrentarte a cinco minijefes y, si querés sacar los secretos, vas a

Continúa en la próxima página

Megaman X6

tener que enfrentarte con uno más. Para peor, no son nada fáciles. El primer consejo es que uses la Blade Armor. Todos los minijefes son iguales: tienen cuatro puntos débiles ubicados en cada punta (las gemas verdes) y sus disparos pueden ser destruidos.



En su primera aparición, apenas surjas, esperá a que empiece a volver y disparará un Giga Attack para reventar las dos partes de abajo **(foto 19)**. Luego, disparale a los dos puntos que quedan y tratá de esquivarlo usando los huecos en el piso (si querés, podés cubrirte con la Yammar Option). Si se recargó de nuevo el Giga Attack, será mejor que lo guardes para el próximo jefecito.

En su segunda aparición, es recomendable que tengas el Giga Attack cargado (presioná **Start** para saberlo). Sino, dejate sacar algo de energía antes de salvar a un Reploid para recargarte de nuevo (el Giga Attack se carga cuando te sacan energía). Usá la misma táctica que en la primera aparición: el Giga Attack para romper las dos gemas de abajo y, para romper las de arriba, esperalo en la plataforma superior y, mientras va subiendo, dale con todo hasta reventar la de la izquierda; para la de la derecha, tenés que atacarla mientras baja o con un salto con turbo hacia arriba (✕, ↑+✕).

La tercera vez es un tanto complicada. Ahora no te queda más el Giga Attack. Usá los barrotes para esquivarlo, atacá y defendete con Yammar Option (no vas a poder romper más que el de arriba a la izquierda y el de abajo a la derecha. Para reventar el resto, tenés que equiparte el Guard Shell, mantener presionado ▲ hasta que cargue bien, y soltar. Ahora vas a tener una ostra en cada punta. Presioná repetidas veces ▲ para atacar al resto de los puntos débiles (si fuiste por arriba, usá el Guard Shell para eliminarlo, y pasá por debajo de él para esquivarlo).

En el cuarto enfrentamiento vas a ver que el ácido sube muy rápido. Equipate el Yammar Option, mientrá tratás de subir lo más rápido posible. Cuando suba la rosquilla gigante **(foto 20)**, ubicate en la punta de la plataforma que esté más cerca y dale con todo con el Yammar Option. Hacé esto hasta llegar a arriba. Si no murió para cuando lo hayas hecho, usá tu Ray Arrow cargado para eliminarlo por completo.

En el quinto enfrentamiento (el más fácil de todos), ubicate en la plataforma de una punta, esperá a que el enfermante minijefe intente subir, saltá hacia la plataforma del centro y atacá sus puntos unas cuatro veces. Antes de que comience a disparar, saltá a la plataforma opuesta al minijefe y repetí el proceso hasta que muera (si lo hacés bien, ni siquiera te va a tocar). Si caés al ácido, morís **(foto 21)**.

Con Zero: Todos son extremadamente fáciles (con dos míseros Ray Arrows bien puestos matás a cualquiera).

REPLOIDS

Clarmon: En uno de los huecos debajo del primer minijefe.
Chibon (Buster Plus): Después de que agarres el teletransportador azul; está en el camino.
Kassy: En la zona donde sale fuego de las paredes; el primero.
Bando: En la zona donde sale fuego de las paredes; el segundo. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Yuki: En la plataforma en la que estás, mientras luchás contra el segundo minijefe.
Hagi: Al principio del área secreta **(foto 22)** (Blade Armor requerida).
Mods: El segundo del área secreta (Blade Armor requerida).

Continúa en la próxima página

Megaman X6

Tazack: El tercero del área secreta (Blade Armor requerida).
Fuji: Al lado de Shadow Armor (Arms).
Hatori (Life Up): Después de agarrar la Shadow Armor (Arms).
Hayato: En el medio del camino que va desde la Shadow Armor (Arms) hasta el teletransportador azul.
Akky: En el tercer cuarto del camino que va desde la Shadow Armor (Arms) hasta el teletransportador azul.
Higurai (Energy Up): Al lado del teletransportador azul.
Hal (Powerdrive): En la arena donde luchás con el minijefe que está después de pasar por la puerta de arriba (después del segundo jefecito).
Keiji (U. Buster): En la arena donde luchás con el minijefe que está después de pasar por la puerta de abajo (después del segundo jefecito).
Tatsuya: Mientras huís del cuarto minijefe, encima de una plataforma. ¡Ojo!: puede ser infectado y no te vas a dar cuenta (usá el Yammar Option para matar "sin querer" al Nightmare).

ÍTEMS

Heart Tank: En el camino que abrís cuando pasás por el teletransportador azul.
Energy Tank: Al lado de la Shadow Armor (Arms).
Shadow Armor (Arms): Al principio del área secreta.

ÁREA SECRETA

Después de derrotar al segundo jefecito, vas a pasar a un área que tiene dos puertas, una arriba y otra abajo. Si creías que la puerta de arriba era la secreta, te equivocás: la parte secreta está más arriba y sólo podés habilitarla con la Blade Armor. Matá al Nightmare y trepá hasta lo más alto que puedas. Saltá y, cuando empieces a caer, presioná ▲+⬆ para alcanzar la punta de la cornisa **(foto 23)**. Seguí por todo el camino y agarrá el teletransportador azul.

JEFE: BLAZE HEATNIX

Con Zero y X: Apenas aparezca, pegale con el Ground Dash o con Sentsuizan. Todos los ataques son muy fáciles de esquivar **(foto 24)**.

En el próximo número la última parte de esta súper estrategia.

club play

FINAL FANTASY IX

SIDEQUESTS

El mundo de Gaia sigue abriendo sus misteriosas puertas a situaciones inesperadas en cada lugar que visitamos, permitiéndote hacerte con dos de las espadas más poderosas del juego, convirtiéndote en el mayor Cazador de Tesoros del mundo... y averiguando el verdadero nombre de la princesa Garnet...

Por Alejandro Prieto

Dos espadas para Steiner

Excalibur: Aunque, en rigor de verdad, no es superior a la Ragnarok, es necesario que tengas la Excalibur si querés que Steiner aprenda la habilidad Climhazzard (sí, esa misma con la que Beatrix nos vapuleó tres veces durante la historia). Para conseguirla, una vez en el CD4, andá a Daguerreo y hablá con el viejo que está en la posada de la biblioteca, quien te dirá que su último deseo en esta vida es poseer un extraño ítem llamado Magical Fingertip. Volvé ahora a Treno y dirigite hacia el edificio de las subastas. Si el Magical Fingertip no aparece entre los elementos subastados, vas a tener que deshacerte de cualquiera de los otros elementos que ya hayas comprado acá (caso Doga's Artifact, Rat Tail, Griffin's Heart y Une's Mirror), para que el Magical Fingertip esté disponible para vos en la subasta (ver "Precios Callejeros"). Igual, si sos un coleccionista, no te preocupes porque vas a poder volver a comprar los objetos que vendas. Una vez que tengas el Magical Fingertip en tu poder, volvé a Daguerreo y dáselo al viejo, quien te contará la historia de su vida y te dará la Excalibur.

Precios Callejeros

La mejor manera de deshacerte de los objetos que adquiriste en Treno Auction es vendiéndolos, y hay cierta gente en Treno que está dispuesta a pagar muy buenas sumas por dichos objetos... Eso sí: no siempre es buena idea aceptar la primera oferta de los interesados.

Une's Mirror - Noble cerca de Café Carta - Primera Oferta: 12.000G - Segunda Oferta: 15.000G.
Doga's Artifact - Viejo en el Synthesis Shop - Primera Oferta: 10.000G - Segunda Oferta: Nada.
Griffin's Heart - Aventurero cerca de Café Carta - Primera Oferta: 8.000G - Segunda Oferta: 10.000G.
Rat Tail - Aventurero cerca de Café Carta - Primera Oferta: 20.000G - Segunda Oferta: 25.000G.

Nota: Para que el Aventurero se interese en la Rat Tail, primero tenés que haberle vendido el Griffin's Heart. Además, el viejo que se encuentra en el Synthesis Shop no va a mejorar nunca su oferta de 10.000G.

Excalibur II: Para hallar la Excalibur II el proceso no es tan sencillo como el anterior, sino que se trata de un verdadero desafío: el objetivo es, una vez que hayas terminado el FFIX, volver a jugarlo. Pero, esta vez, tenés que llegar hasta la terraza de Memoria en apenas 12 horas. Si lo lográs, en un rincón a la derecha de esta misma terraza, vas a hallar la legendaria Excalibur II... el arma más podero-

sa del juego. ¿Cómo se logra esto? Bueh, que yo sepa, hasta ahora nadie lo logró (se dice que una de las maneras es abriendo y cerrando la tapa de la Play rápidamente cada vez que las escenas animadas se activan para saltearlas; otra forma es dejar de lado todas las Side Quests, especialmente el Chocobo Hot & Cold Game). Pero, como dije antes, no conozco a nadie que lo haya logrado. Si alguno de ustedes lo consigue, que se comunique con nosotros (eso sí: nada de Game Sharks ni truquitos, por favor).

El Secreto del Muro de los Eidolons

Existe un secreto muy bien guardado y muy difícil de hallar. De hecho, si ningún otro jugador te dice cómo hacerlo o dónde hallarlo, es imposible que lo encuentres. Pero, para eso estamos nosotros acá, ¿no? La cosa es así...

Uno de los mayores y mejor guardados secretos del Final Fantasy IX es el que habla sobre el verdadero nombre de la princesa Garnet, grabado en el Muro de los Eidolons en Madain Sari. Y la única posibilidad que tenés de averiguarlo tiene lugar durante el comienzo del CD4.

Lo primero que tenés que hacer es asegurarte de que Dagger es parte de tu equipo e ir a hablar con Lani, la cazarrecompensas, quien se encuentra en la casa de Eiko en, como ya dijimos, Madain Sari. Apenas llegues, Lani va a escapar. Salí de la ciudad y rearmá tu grupo sin Dagger y sin Amarant. Volvé a entrar, dirigite hacia Lani y hablá con ella dos veces. Leé el mensaje y andá hacia la Eidolon Wall. Una vez ahí, caminá en el sentido de las agujas del reloj (o sea, hacia la derecha), dando toda la vuelta hasta llegar a la entrada nuevamente. Asegurate de caminar un poquito más allá del signo "!" y vas a oír un sonido. Ahora, caminá de vuelta pero en el sentido contrario (hacia la izquierda) hasta llegar nuevamente al signo "!" y oír el sonido. Tenés que hacer esto nueve veces, yendo hacia un lado primero y hacia el otro después, y asegurándote de que oís el sonido cada vez que lo hacés. A la novena vez, tus HP y MP se habrán llenado al máximo y cualquier estado anormal que tengas habrá desaparecido.

Ahora, tenés que ver las pinturas y leer sus inscripciones. No importa en qué orden lo hagas, siempre y cuando las leas todas. Si las leíste antes, vas a notar que hay varias inscripciones nuevas que anteriormente no se veían. Al final, volvé frente a la imagen de Ifrit y leé su inscripción una vez más: vas a descubrir un mensaje nuevo, en el que el padre biológico de Dagger revela el verdadero nombre de la princesa. ¿Cuál es? Ah, no... eso tenés que averiguarlo vos.

Ranking en Daguerreo

Estando en Daguerreo, es seguro que te vas a encontrar con un extraño personaje de cuatro brazos el cual, si lo desafiás a un juego de cartas, va a sacar a relucir una excelente colección de cartas de aeronaves. Pero lo más notable de este personaje es que se trata de un cazador de tesoros que se toma su laburo muy en serio. Cada vez que quieras saber cómo estás rankeado en la lista de Cazadores de Tesoros, sólo tenés que hablar con él (aunque también podés hablar con la chica de la posada de Treno, esa de pelo largo).

Una vez que hayas encontrado todos los tesoros del juego (los 24 Chocographs y los 8 tesoros que le siguen), volvé a hablar con este chabón: al descubrir que poseés el nivel S (el más alto de todos los niveles que un Cazador de Tesoros puede alcanzar), se sentirá intimidado y huirá de vos. Seguilo hasta la entrada de Daguerreo y él te dirá su verdadera identidad y te otorgará el Rank S Award, un ítem especial que oficializa tu condición de mayor Cazador de Tesoros del mundo.

Este ranking de tesoros se basa en un sistema de puntos:

A. 1 punto por cada cofre, cada objeto que encuentres en el campo, cada ítem ganado y cada elemento raro que consigas en Treno Auction (la casa de remates de Treno) a excepción del Magical Fingertip y el Pearl Rouge.

B. 2 puntos por cada cofre hallado en el mapa del mundo montado en Choco.

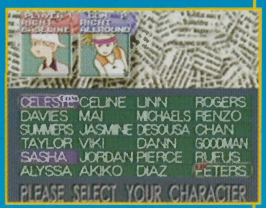
C. No hay puntos por los elementos hallados mientras picoteás con Choco en el Chocobo Hot & Cold Game o ítems que le hallas comprado a Slitzkin.

Personajes ocultos

Truco enviado por José Luis Otero (20), La Plata, Buenos Aires.

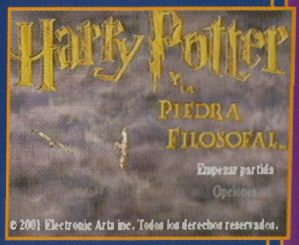
Anna... Annita... qué bonita, ¿no? Bueno, acá hay unos trucos que nos envió José Luis para el juego de Anna... Annita... qué linda, ¿no? Lástima que ahora salga en un video con el pescau ese de Enrique Iglesias (no se la merece...).

Personajes Ocultos: No, estos personajes de los que hablamos no son otros jugadores de tenis. Pero, vayamos por partes. Cada vez que ganes un Grand Slam vas a recibir otra pieza del equipo y, cada vez que ganes el torneo Street, vas a habilitar uno de los personajes ocultos que hay en el juego. Todos ellos son protagonistas de otros famosos juegos de Capcom. Así, vas a poder jugar con Pac-Man, luchadores del Tekken 3, personajes del Time Crisis y del Ridge Racer, por ejemplo.



¡¡Wingardium Leviosa, Flipendo y chucu-chucu chucu!!

La verdad, cuando nos pusimos a jugar con Harry Potter no esperábamos mucho de él... pero nos tapó la boca enseguida. Un juego entretenido, bien hecho, con algunas características muy originales y bien pensadas (como el salto automático) y una dificultad que, en realidad, no es para nenes (¡el carrito del banco te saca de quicio!). Bueh, si te copó la peli y querés darle al juego alguna que otra novedosa vuelta, acá te damos un par de truquillos (pero no de magia, je)...



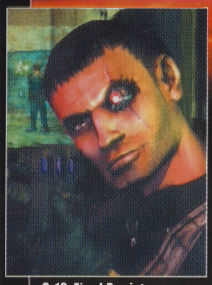
Control del menú principal: Ubicate en el menú principal y presioná ▲ para provocar que un rayo caiga.

Animación final alternativa: Para ver esta escena final diferente a la original, tenés que conseguir todas las cartas Witch y Wizard del juego.

Gallery

club play EL UNIVERSO DE LA PLAY EN IMAGENES

Digimon World 2



C-12: Final Resistance

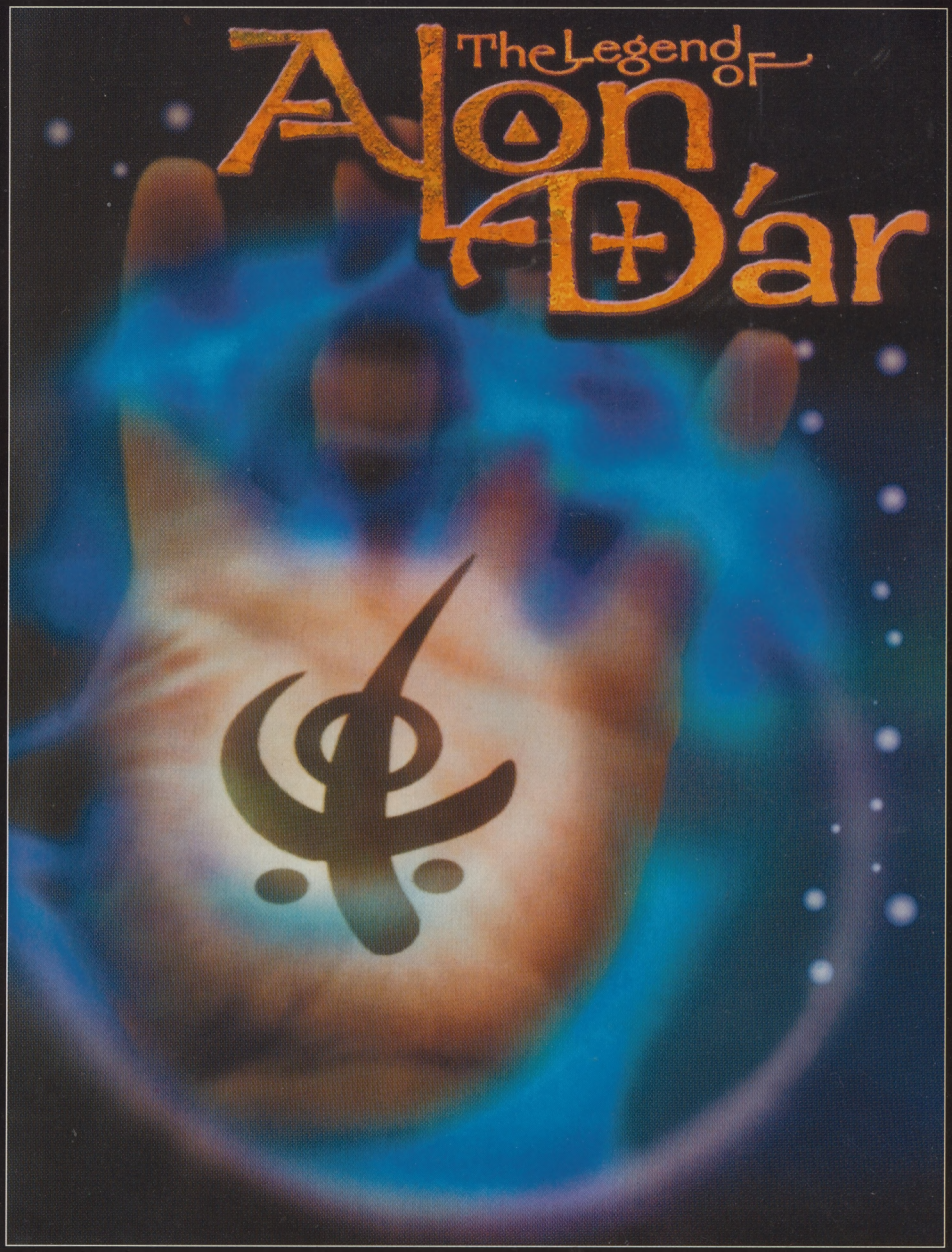
The Legend of Alon D'or

La tecnología avanza día a día. Y eso es algo que para nosotros -los jugadores de video- significa alegría tras alegría. Lo que hasta hace solamente unos pocos años parecía el fruto de una mente sumamente imaginativa, es hoy una concreta realidad. Y la PlayStation 2 es un excelente ejemplo de ello. Sus increíbles capacidades han sido la herramienta fundamental para que los desarrolladores puedan dar rienda suelta a su imaginación teniendo como único límite la creatividad misma.

SUPER POSTER DARK CLOUD

Un sensacional ejemplo de que las cosas, cuando están bien hechas, no necesitan soportes hipertecnificados. El mundo de Digimon volvió a cobrar vida en la PlayStation con Digimon World 2 luego del tremendo suceso de Digimon World, y significó un extraordinario avance no sólo en el aspecto gráfico, sino también en cuanto a IA.

Cuando muchos creían que los First Person Shooter para consolas habían comenzado su debacle a manos de los juegos en tercera persona (léase Resident Evil, Tomb Raider, etc.), Sony Computer Entertainment -mediante sus estudios en Cambridge, Inglaterra- demostró que esto no es así. C-12, lanzado originalmente en Europa y solamente para PSX, revivió las fabulosas sensaciones que sólo un FPS puede brindar.



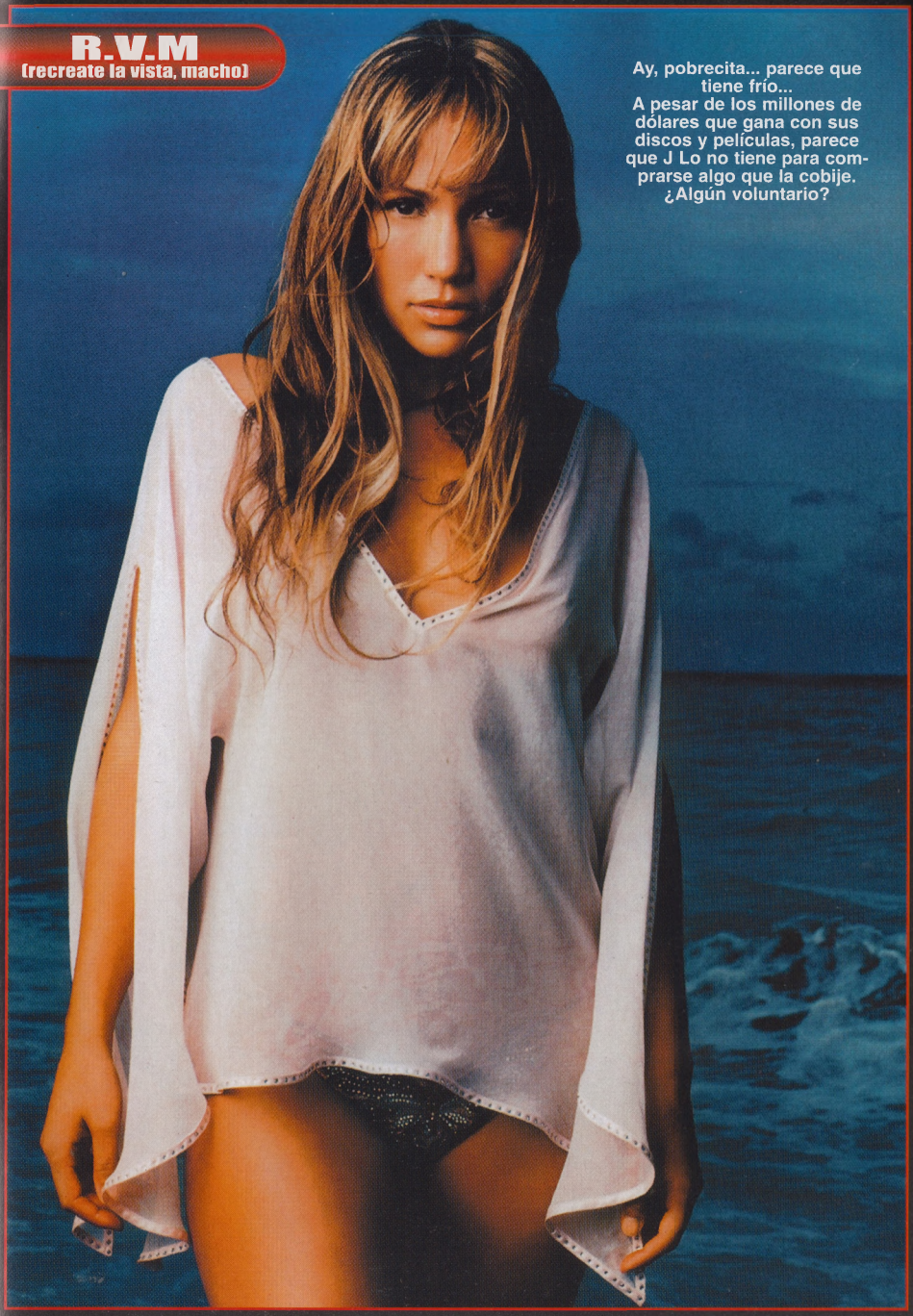
Creado por Stormfront Studios y distribuido por UbiSoft, The Legend of Alon D'ar trae un nuevo concepto en lo que a RPGs se refiere. Con un estilo más de PC que de consola, The Legend... presenta unos gráficos asombrosos e increiblemente detallados, haciendo un inteligente uso de las capacidades de la PlayStation 2.

DARK CLOUD
club play

Arc the Lad Collection continúa las aventuras de los tres primeros juegos (esto es, Arc the Lad I, II y III, por supuesto) y llega para reafirmar la calidad narrativa y visual de Arc Development, la compañía que ha llevado a cabo esta fantástica y eterna saga de RPGs. Recién salido a la venta, Arc the Lad Collection es un excelente ejemplo de calidad gráfica... y es para PSX.

Con Silent Scope 2: Dark Silhouette, Konami (responsable de los dos Metal Gear Solid y los dos Silent Hill, por nombrar sólo algunos de sus monstruos) vuelve a demostrar que, en materia de acción y gráficos, son pocos los que pueden darse el lujo de estar a su nivel. Un juego atrapante que necesitaba imperiosamente un aspecto visual real, preciso, detallado y sólido... algo que Konami consiguló a la perfección, aprovechando toda la potencia de la PS2.

R.V.M
(recreate la vista, macho)



Ay, pobrecita... parece que tiene frío...
A pesar de los millones de dólares que gana con sus discos y películas, parece que J Lo no tiene para comprarse algo que la cobije. ¿Algún voluntario?

Porque la necesitabas desesperadamente... Porque ya se ha convertido en un preciado objeto de colección... Porque en todo el mundo se desgarran las venas por conseguirla...

TE DAMOS NUEVAMENTE LA...

CLUB PLAYSTATION

Nº 19

Un número en el que encontrarás las estrategias completas del *Nightmare Creatures 2* y del *Ark of Time*, la segunda entrega de los secretos del *Tomb Raider 2* la tercera entrega de los movimientos del *Street Fighter EX2 Plus* y todas las pistas del *Fórmula 1 2000*. A eso agregale una súper entrevista con Hideo Kojima, el padre de los *Metal Gear Solid 1 y 2*, las claves para hallar los Chocobo Forests del *Final Fantasy VIII* y los mejores trucos para estos juegos...

- Alundra 2: The Mistery of the Machinevolution
- Crash Team Racing
- Colin McRae Rally
- Colin McRae Rally 2.0
- Driver
- Knockout Kings 2000
- Lego Racer
- Le Mans 24 Hours
- Marvel vs. Capcom: Clash of the Superheroes
- Mission: Impossible
- NBA Live 2000
- Need for Speed
- Overblood 2
- Quake II
- Railroad Tycoon 2
- Rally of Africa
- Road Rash Jailbreak
- Rollcage Stage II
- Sim Theme Park
- South Park Rally
- Speed Racer
- Star Wars: Jedi Power Battles
- Tomb Raider 2
- Triple Play 2001
- Wild Arms: 2nd. Ignition
- Wu-Tang Shaolin Style

Conseguila en tu kiosco a $4.50.-

Disponible sólo en la República Argentina.

ACE COMBAT 3 electrosphere

FROM THE MAKERS OF AIR COMBAT

Súper aviones y otras yerbas...

El Ace Combat 3: Electrosphere es un pedazo de juego. Uno de los mejores títulos que jamás hayan salido para este género en todos los tiempos (bueh... por lo menos eso es lo que dice Adrián). Si compartís la opinión de nuestro truquero estrella, entonces seguro que estos trucos que te damos van a servirte bastante...

Escena animada japonesa: Completá el juego en el modo Hard con ránking A. Luego, presioná **L1+R1+Start** cuando la pantalla de título aparezca.

Control para las repeticiones: Para cambiar el ángulo de la cámara durante las repeticiones, presioná ■, ▲, ●, ✕, **L1** o **R1**. Si presionás **L2** vas a añadir un filtro que te dará la sensación de estar viendo la acción con anteojos oscuros. Si presionás **R2**, vas a agregar efectos de movimiento.

Arma O.S.L.: Completá el juego en los modos Normal o Hard. Después, seleccioná tu piloto y tus armas y mantené presionado **Start+▲**. No sueltes estos botones hasta que el juego comience. Esta nueva arma nunca falla un sólo tiro (¡¡huijaaa!!).

Bomba especial: Habilitá el Mission Simulator y esta Spread Bomb también va a estar disponible. La podés encontrar al final de todo en Weapon 2.

Dos chiches terribles: Si conseguís un ránking A en cada una de las 36 misiones del Mission Simulator en el momdo Hard, vas a habilitar dos armas realmente copadas: el Satélite Orbital Láser y el avión X-49 Night Raven. Nota: es posible que el láser no esté habilitado en todas las misiones.

Avión U14054 Aurora: Conseguí un ránking A en cada una de las 36 misiones del Mission Simulator en los modos Normal o Hard.

Avión XR-900 Geopelia: Conseguí un ránking A en la misión número 36 del Mission Simulator.

TEKKEN 3

Luchadores ocultos

Trucos enviados por Andrés Sebastián Duque (15), Tristán Suárez, Buenos Aires.

Soberbio juego de lucha. Una verdadera joyita, mire usté... El Tekken 3 arrasó desde que salió y aún hoy sigue cosechando adeptos y manteniendo a sus fieles fans. Con estos trucos que Andrés nos hizo llegar, vas a poder habilitar a cuatro de los mejores luchadores del juego.

Luchar como Panda: Para luchar con Panda, elegí a Kuma en la pantalla de selección de personajes y presioná ●.

Luchar como Tiger: Para luchar con Tiger, elegí a Eddy en la pantalla de selección de personajes y presioná ▲ después de ver la escena animada de cada uno de los personajes (incluyendo al Dr. Boskonovitch y a Gon).

Luchar como el Dr. Boskonovitch: Tenés que terminar cuatro veces el modo Tekken Force (para reunir las llaves de bronce, plata y oro, y una cuarta y última vez para la cara). Derrotá al doc cuando aparezca (es muy difícil) para añadirlo a la pantalla de selección de personajes del modo Arcade.

Luchar como Gon: Terminá el modo Arcade con el Dr. Boskonovitch y presioná ← hasta que veas un enorme lagarto verde. Ahora, si lo que querés es luchar como el lagarto, tenés que derrotar a Gon en el modo Ball (alternativa mucho más fácil).

El traductor en jefe de Square al español

Un argentino que llegó lejos

Eduardo López Herrero ha conseguido llegar al lugar con el que muchos solamente sueñan. Su labor como traductor en jefe al español de Square (bajo su cargo han estado las traducciones de los Final Fantasy VIII y IX y actualmente se encuentra dando los últimos retoques al Final Fantasy X) lo ubica en un lugar privilegiado junto al mismo corazón que ha dado a luz a varios de los más brillantes videojuegos que se hayan creado jamás... y es argentino.

Eduardo López Herrero

Gran conocedor de la cultura japonesa, Eduardo no sólo es un experto traductor, sino también un reconocido campeón internacional de Go, el milenario juego de mesa japonés. Como podés ver, si hay alguien que sabe japonés y conoce a los japoneses, ese es Eduardo (después de todo, vive en Japón desde 1982).
Hace un tiempo, Eduardo aceptó amablemente responder a varias preguntas realizadas por fans de los Final Fantasy, los cuales lo ametrallaron con sus duda. A continuacin, las respuestas.

¿Existen en japonés algunos términos imposibles de traducir al castellano?
Muchos. El idioma japonés refleja una manera de ver el mundo que a veces difiere considerablemente de la occidental. "Natsukashisa", por ejemplo, suele traducirse como "nostalgia", pero no tiene un matiz de pena o tristeza semejante al de esta palabra española. Por eso a veces es preferible traducirla simplemente como "echar de menos a... ", aunque esto tampoco llega a expresar lo mismo. Otro ejemplo más directo sería la palabra "ao", que significa "azul"... ¡y también "verde"!

¿Cuánto suele tardarse en acabar la traducción al castellano de un juego como Final Fantasy? ¿Por qué se tarda cada vez más tiempo?
Un proyecto del tamaño de un FF requiere aproximadamente un mes de familiarización (léase: jugar la versión japonesa hasta que le conoces los lugarcitos más íntimos), tres meses de traducción, tres o cuatro meses de pulimento y control de calidad. Sinceramente, no sé si cada vez se tarda más; creo que los tres FF en los que participé nos han llevado más o menos el mismo tiempo. Claro que me refiero sólo al proceso de localización; hay que tener en cuenta que cuando nosotros terminamos el material, éste queda en manos de Sony y ellos tienen su propio calendario.

¿Por qué el cambio en los nombres de los personajes? Está claro que nombres como Dagger (Daga) los traducen pero, ¿y otros? Por ejemplo Zidane (Yitán), Ramuh (Lamú), etcétera...
En tu pregunta parece que consideraras que los nombres ingleses son los originales, y por eso los de la versión española te suenan a "cambio". En realidad, como todas las versiones se traducen a partir de la japonesa, es natural que haya diferencias en la manera en que cada traductor "bautiza" a los personajes. En el caso particular de Yitán, esa era la grafía que mejor reflejaba en español el sonido del nombre original japonés. "Zidane", en japonés, se escribe "Jidan".
A decir verdad, el caso de Yitán fue algo especial. Como era el protagonista, hubiéramos preferido usar el mismo nombre en todas las versiones, pero se decidió evitar "Zidane" porque en Europa la identificación con el futbolista es demasiado fuerte. En cuanto a Lamú, el japonés no distingue entre los sonidos "r" y "l", de modo que cada traductor interpretó el nombre a su modo.

¿Por qué en los FF VIII y IX las magias tienen otros nombres? Fuego-Piro, Rayo-Electro, Sueño-Morfeo...
¿No estarás confundiendo hechizos con elementos? Tanto en japonés como en los demás idiomas se les han dado siempre nombres distintos (Piro es un hechizo de elemento Fuego, etc.); sólo en las versiones inglesas hay algunos que comparten el mismo nombre (Fire, Water). A propósito, tanto el VIII como el IX están traducidos de la versión japonesa.

¿Cuál de todos los juegos que tradujiste le ha costado más trabajo o tiempo?
Sin duda, el FFVIII. En parte por haber sido el primero que traduje, y en parte por ser (por lejos) el más complejo. Los ficheros de los textos de FF VIII eran un puzzle de los difíciles.

¿Quién decide los cambios de nombres, como el de Zidane, o de cosas como la de ponerle a la

nave del FFVIII Lagunamov en vez de Ragnarok?
Como he explicado antes, no se trata de cambios, sino de que cada traductor bautiza los personajes y las cosas de distinto modo. Te da la impresión de que son "cambios" porque la versión inglesa sale antes. Puedo agregar que hay una tendencia a unificar cada vez más los nombres principales (se ve en el FFX).

¿Por qué no ha sido traducido el FF VI al español?
Ni idea. Esas son cuestiones de "marketing" a las que no tengo acceso (¡ni quiero!).

¿Sabés si en el FFXI se usará un sistema parecido al de Phantasy Star Online para posibilitar la comunicación entre jugadores de diferentes nacionalidades?
No sé. Me han mostrado el FFXI por encima, pero no conozco los detalles.

¿Por qué juegos tan buenos como FF Tactics, FFVI y demás no son traducidos al español? ¿Tanto tiempo y dinero se necesita para hacer una traducción decente?
De estrategias comerciales no sé nada. Pero podés estar seguro de que la gente que decide esas cosas sí sabe. De todos modos, en la época en que salieron esos juegos Square no traducía nada excepto al inglés. Sospecho que traducirlos ahora arrojaría pérdidas (sí, la traducción es cara), porque no se pueden esperar grandes ventas de un juego ya pasado, por mejor que sea.

Una de sus grandes pasiones: el Go.

¿Para cuándo estará finalizada la traducción del FFX al castellano?
La traducción está lista. De la fecha de lanzamiento no puedo hablar, porque depende de muchos factores que no manejo.

Me imagino que en los FF en japonés deben ser comunes frases hechas y términos que a veces no son fáciles de entender para otras culturas, como refranes y dichos populares. ¿Qué se hace en estos casos?
Si existe un refrán similar en español, lo usamos. De lo contrario, buscamos otro diferente, pero que funcione. Por ejemplo, en el caso de Laguna en el FFVIII, importaba más hacer que se equivocara que poner un refrán fiel al original.

De las dos traducciones que realizaste (FFVIII y FFIX), ¿cuál considerás más compleja o cuál le gustó más?
De la complejidad del VIII ya hablé en otra respuesta (los sistemas que tenía de transformación de objetos en hechizos, hechizos en otros hechizos, etc., parecían hechos a propósito para hacerte equivocar al traducir esas listas interminables). En cuanto a mis preferencias, al FFVIII le tengo un gran cariño, no sólo por haber sido el primero sino porque es un juego lleno de sugestión, de atmósferas muy particulares y de personajes que se hacen querer.

Una cosa que me llamó especialmente la atención se da en el Final Fantasy IX, cuando se encuentran reconstruyendo la ciudad de Limblumb (barrio teatral): uno del grupo Tantalus dice que "parece la Sagrada Familia", refiriéndose a lo que tardan en arreglarlo. Me gustaría saber cuál era el monumento que se mencionaba en la versión original. También me gustaría alabar su trabajo traduciendo refranes. Por ejemplo, el personaje de Laguna dice muchísimos (aunque se equivoque siempre). Imagino que traducir refranes debe ser muy complicado.
Gracias por los elogios, así da gusto. Lo de la Sagrada Familia fue producto de la inspiración de mi compañera de trabajo Carmen Mangirón, barcelonesa para más datos. El original decía algo así como "Por más que trabajemos no terminamos nunca, ¿eh?". Sí, lo de traducir refranes es difícil, pero también muy divertido.

En primer lugar, quiero felicitarle por algunos aspectos realmente bien traducidos de FFVIII pero también quiero darle un tirón de orejas por algunos errores como la traducción de la magia Artema o el enemigo Bégimo (que en otros juegos de la saga se habían traducido como Ultima y Behemoth). Y ahora, ahí va mi pregunta: en FFVIII, en la Residencia Presidencial de Esthar, Laguna hace una referencia al Lagunamov ("Hasta le han puesto mi nombre"). ¿Qué es lo que decía Laguna en la versión original? ¿Hacía alguna referencia al Ragnarok, o simplemente a algún elemento desconocido por la cultura hispanohablante?
Gracias, incluso por el tirón de orejas. Sin embargo, pido el derecho a la defensa. Antes del FFVIII, sólo había sido traducido al español el VII. Tras consultar el asunto, se decidió que tendríamos en cuenta los términos utilizados en el VII, pero sólo en la medida en que hacerlo no perjudicara la calidad del VIII ni de los juegos que pudieran venir después. Fue una decisión difícil, porque sabíamos que muchos seguidores de la serie podían sentirse incómodos, pero preferimos hacerlo así para no perpetuar términos que podrían afectar a todos los juegos posteriores. En concreto, en la versión original, el hechizo Artema se llama Arutema (en japonés la "u" de "ru" casi no se pronuncia). Evidentemente el término se origina en el inglés "ultimate" con el sentido de "extremo" o "definitivo", porque si bien esta palabra tam-

bién puede traducirse como "último" o "final", no parece muy adecuado dar ese matiz al nombre de este hechizo (en el VIII, en particular, no era el último ni el más poderoso). Por esa razón, si bien me pareció perfecto que en la versión inglesa hubieran transliterado el nombre como "Ultima", decidí que en español quedaba mucho mejor la grafía Artema, que evitaba el matiz de "hechizo final" y además tenía un sugestivo sonido con connotaciones de arte y de magia. En cuanto a los Bégimos y otros monstruos, sus nombres se basan en nuestra política de evitar las grafías inglesas a menos que se justifiquen. Si no escribimos Herapha en vez de jirafa, ¿por qué vamos a escribir Behemoth en vez de Bégimo?
Al fin llego a tu pregunta (perdón por el rollo). En la versión japonesa decía exactamente eso, "hasta le han puesto mi nombre", porque en japonés no hay diferencia entre la pronunciación ni la escritura de "Ragna" y "Laguna" (la "r" y la "l" no tienen diferencia y la "u" en este caso casi ni se pronuncia).

¿Por qué se prefiere hacer la traducción desde la versión japonesa y no desde la americana?
Si tuviéramos que esperar hasta que la versión americana estuviera lista para empezar a traducir, ustedes tendrían que esperar aún más para tener el juego.

¿Por qué para las traducciones sólo toman en cuenta a España? ¿Por qué no llegan versiones traducidas para América Latina?
Sucede que Sony no exporta la PlayStation a Latinoamérica. Sin embargo, yo creo (y espero) que en el futuro tendrá que prestar atención a ese mercado.

¿Qué requisitos hay que cumplir para formar parte de un grupo de traducción de esa categoría?
Diría que básicamente hay dos requisitos: que te gusten los juegos y que seas un traductor bueno y experimentado. En el caso de Square, saber japonés no es imprescindible pero es una gran ventaja, porque muy pocos juegos se traducen del inglés.

¿Cómo es el ambiente de trabajo en Square? Cómo es el proceso de desarrollo de un RPG visto desde afuera quizás (considerando que te encargás solamente de la traducción)?
Yo sólo tengo contacto con una pequeña parte del proceso de desarrollo porque, cuando empiezo a trabajar en un juego, ya está casi terminado y además no hay mucho tiempo para ir a espiar lo que hacen los creadores (aunque me gustaría). Sin embargo, te puedo decir que en el ambiente se respira, por un lado, libertad (hay un constante ir y venir de ideas; todo vale con tal de hacer más divertido el juego), y por otro, una tremenda exigencia de calidad: puedes ir a la oficina a cualquier hora de la noche y encontrar gente quemándose las pestañas frente a la pantalla para perfeccionar un gráfico que el día anterior no había sido muy bien recibido por el jefe o por los compañeros (una vez el diseñador de monstruos de FFX me comentó que a veces se pasan horas puliendo detallitos que seguramente casi ningún jugador advertirá).

¿Por qué se doblan los FF con un acento meramente "español"? ¿Será porque sólo se sacó en castellano en Europa?
Lamentablemente, todavía no hemos doblado ningún FF. Pero si te refieres a los subtítulos, sí, es como dices. Por el momento trabajamos exclusivamente para España.

¿Es difícil entrar en la industria del videojuego? No voy a preguntar si tiene futuro, porque eso está claro pero, ¿ahora mismo, qué se necesita más? Es decir: programadores, grafistas...
Sinceramente, no sé cómo será la relación oferta-demanda en esos rubros, aunque sospecho que la competencia debe ser feroz. De las escuelas de programación y diseño gráfico de Japón salen año a año miles de jóvenes ansiosos de hacerse un lugar en la industria. Si te interesa trabajar en esto, te diría que hay más posibilidades en el sector de la localización. Me cuesta un poco decirlo, pero es realmente difícil encontrar buenos traductores.

¿Por qué Square recurre tanto a términos mitológicos?
En realidad habría que preguntar a los creadores, pero puedo intentar una explicación algo irrespetuosa: inventar nombres que suenen bien es extremadamente difícil. Puedes pasarte horas sin que se te ocurra ninguno pasable. Es natural que recurran (recurramos) al repertorio mitológico, que encaja bien dentro del ambiente atemporal de la serie FF (hay otros juegos de Square sin mucha mitología).

club play

Breve ficha personal

Nacido el 23 de Junio de 1959 en Buenos Aires, Eduardo López Herrero es hijo de un violinista de jazz y una maestra de inglés. Ya desde su adolescencia se sintió atraído por la cultura oriental, la que lo llevó a aprender, entre otras cosas, el milenario juego del Go. Y éste fue casualmente el "culpable" de su primera visita a Japón, luego de conseguir un tercer puesto en el Campeonato Argentino. En 1982 decidió instalarse definitivamente ahí, trabajando como traductor. En Marzo de 1996 se casó con Noriko Nakagawa (foto) y en 2001 nació su hijo Ryu.
Hoy Eduardo posee un currículum impresionante: Traductor en Jefe de Square (FF VIII, IX y X, Parasite Eve II y The Bouncer) y de empresas como Toshiba, Sanyo, Yamaha y Honda, entre otros trabajos. Es, asimismo, el autor del Diccionario Japonés-Español Romanizado, y un afamado y respetado campeón internacional de Go.

Su esposa, Noriko Nakagawa.

Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

A pesar de las largas caripelas argentinas el Correo Club Play sigue adelante, evacuando todas las dudas que puedan estar carcomiendo tu inquieta cabecita.
Si lo que estás necesitando es conseguir números atrasados de la revista, primero intentá pedírselos a tu quiosquero y, si él no te los puede conseguir, entonces llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 9 a 18 hs., que te explicamos cómo conseguirlos.
No te olvides de escribirnos a "Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Bs. As., Argentina o a: correo_cp@maydaycomics.com, si vivís en México.

Diego Ezequiel Barbazán. Burzaco, Buenos Aires.
Un saludo a los integrantes de esta maravillosa revista:
Quiero decirles que son la mejor revista referida a videojuegos de nuestra querida y amada gris (...) Quería hacerles unas preguntas (...)
1) ¿Cuántas cartas llegan por mes para el correo y los concursos?
2) ¿Todos los integrantes del staff -o la mayoría- tienen en sus casas alguna PlayStation?
3) Para Adrián: ¿Cuáles fueron los mejores juegos que jugaste en tu vida? ¿Y los peores?
4) También para Adrián: ¿Cuántos fueron los juegos que jugaste en tu vida hasta ahora (aproximadamente, por supuesto)?
5) En mi primera carta (Club Play #32) me respondieron y yo fui y compré la Club Play #20, pero sigo sin poder terminar el Nightmare Creatures 2. Pongo la dinamita en los barriles de la izquierda, pero el tiempo no me da ni ahí para ir a buscar las otras dinamitas. ¿Cómo hago ahora para terminar el juego?
6) ¿De qué se trata el Syphon Filter? ¿En qué modo de persona está?
7) ¿Qué simulador de vuelo de guerra me recomiendan?
Bueno, me despido y perdón por lo extenso de mi carta. Un saludo a todos y en especial a Alejandro Prieto porque, si no hubiera un redactor, qué sería de esta revista, ¿no?

Club Play: "Cha' gracia' por los elogios, don Diego", diría el fiel Bernardo si te oyera... pero no puede oirte porque es sordo, je. Jodas aparte, gracias.
1) Uhhhh... como quichicientas.
2) Bueno... lo que se dice "todos, todos", no. Las señoritas de la editorial no juegan con esas cosas. De vez en cuando se pegan unos buenos roscazos con la Play en la misma editorial, pero en la casa no tienen ninguna.
3) Adrián al teclado:
¡Por fin alguien me pregunta algo a mí! ¡Ja! ¿Te gustó esa Ale? (Ejem... ejem...).
Dieguito querido: estos son los mejores juegos de Play que jugué en mi vida (obvio que faltan): Metal Gear Solid, Tony Hawk's Pro Skater 2, Winning Eleven 4, Silent Hill, R. Evil 2, Final Fantasy (PSX y PS2), Street Fighters (todos) y la lista sigue. ¿El peor de todos? No sé porque hay muchos peleando el primer puesto, un tal Iznogoud, y más...
4) Adrián al teclado otra vez: (che, me está gustando esto... ¡¿dónde está mi serrucho?!).
Uff... Tengo 22 años y mi primer juego hogareño fue el Circus de Family (antes pasaba horas en una muy conocida cadena de video juegos, así que imaginate...).
5) Disculpame, pero no hay otra forma. Tenés que hacer todo con la precisión de un reloj.
6) Está en tercera persona (onda Tomb Raider). Trata sobre un agente de una oficina secreta del gobierno yanqui que es traicionado por su propia gente. Mucho andar en las sombras sin que te vean y pegarle cuetazos a los malos en la cabeza desde lejos o degollarlos desde atrás... ¡un juego para toda la familia!
7) Ace Combat 3.
Sniff... Buuu... Me hiciste llorar de la emoción... ¡Eso, che! ¿¡No se dan cuenta de que sin mí esta revista no iría a ninguna parte!? ¿¡Eh!? ¿¡No se dan cuenta!?... ¿Cómo?... ¿Qué quiere, un cafecito? ¡Sí, señor jefecito! ¡Ya se lo traigo!

Sebastián Javier Gómez Ishikawa. Berazategui, Buenos Aires.
Queridos amigos de la Club Play:
¿Cómo les va? Les cuento que soy fanático de Resident Evil y me molesta que salga para otras consolas (...) No se imaginan las ganas de jugar al Code: Veronica X que tengo. Pero no puedo hacerlo porque no tengo la PS2. Bueno, estas son mis preguntas...
1) ¿Cómo puedo jugar al Extreme Battle del Resident Evil 2?
2) ¿Por qué en los negocios no puedo conseguir el Clock Tower 1?
3) ¿Cuándo van a publicar la estrategia del Resident Evil Code: Veronica X para Play 2?
4) ¿Por qué ya no veremos más juegos de Resident Evil para la Play 1?
5) ¿Existe algún juego parecido a los Resident Evil?
6) ¿Cómo funciona el Game Shark? Porque no lo entiendo: está todo en inglés.
7) ¿Cuánto cuesta la Game Cube?
Sigan así que la revista está diez puntos, y por favor: no se olviden de publicar el Code: Veronica X.

Club Play: Eso sí que es ser fana-fana, mi estimado Sebastián. Que te joda que salga para otras consolas indica que sos fiel no sólo a los RE sino también a la Play.
1) Jugá a l Resident Evil 2 Dual Shock y pasá la final.

Correo Club Play

2) Supongo que porque se trata de un juego viejo. Pero no hay ningún otro motivo como para que no lo tengan. Seguí buscando que en algún lado lo deben tener (es un juego de aquellos).

3) ¿Vos sos medio masoquista? ¿No tenés una PS2 y querés ver qué es lo que te estás perdiendo? Es una de las estrategias que tenemos en carpeta. Más adelante va a salir.

4) Porque Capcom está apuntando todos sus cañones a la PS2. Reconozcámoslo: en todo el mundo la PS2 es la consola más popular y ya superó a la PlayStation original.

5) No exactamente, pero hay muchos del mismo género (Silent Hill, Dino Crisis, etc).

6) Ya vamos a cumplir con todos los que lo piden. Más adelante vamos a sacar un informe completo sobre cómo utilizarlo.

7) Ahhh... Te molesta que el Resident Evil salga para otras consolas, pero andás averiguando precios, picarón. La verdad, no sé. Tendrías que preguntarle a Club Nintendo.

Un gran saludo para vos, Sebastián. Y lo de la estrategia lo estamos viendo.

Mariano Eiro, 17 años.
Castelar, Buenos Aires.

¡¡Holaaa, masters de la Play!!:

¿Cómo andan? Seguro que bien. Bueno, me llamo Mariano Eiro, tengo 17 años y estoy al repedo (en todo sentido) (...) Les comento que la Play es mi suero y que, si me la sacan diez segundos, entro en... ¡shock! ¡Ahhh! ¡Nooo! ¡Conéctenla! (...qué escena tonta).

Antes compraba revistas españolas. Pero un día vi a mi hermano con algo diferente, y ese algo eran ustedes. Vale decir que me cambiaron la vida. Ahora paso los juegos más rápido (je, je, je... qué piola el pibe).

1) El Captain Tsubasa, ¿tiene trucos para Game Shark? Si los tiene, ¿cuáles son? ¡Qué juego, por Dios!

2) ¿Va a haber algún otro torneo de Winning Eleven? ¿Cuándo? Ya que me muero por hacer goles (la tengo clarusa, je).

Ya fue... hoy tengo menos inventiva que Droopy con parálisis facial.

PD1: Ale, sos un re-capo, y te digo que sos mejor que Adrián.

PD2: Aguante Tomb Raider.

PD3: No me toquen la Play.

PD4: Los admiro a todos y, la verdad, me gustaría pasar un día en la editorial, porque parecen re-copados y me imagino que se deben divertir como la p... madre.

Saludos, maestros de los maestros.

Dejo mi dirección para que me escriban todos los fanáticos de la Play y de la Club Play: Mariano Eiro, Curuchet 2087, Castelar, Buenos Aires, CP: 1712. E-mail: hikaru_nano_17@yahoo.es.

Club Play: La verdad, es la primera vez que nos dicen que somos "ese algo diferente". Nos gusta. Por ahí lo adoptamos de slogan (bueh... en realidad podríamos empezar a atraer a cierta gente mimosona que no tiene mucho que ver con los videojuegos... no, mejor no).

1) Sí, más adelante van a ser publicados.

2) Y nos parece que te vas a morir de ganas, nomás. Porque por ahora no hay torneo en puerta.

Tu dirección -como bien habrás visto- ha sido publicada. Te mandamos un gran abrazo.

PD1: ¿Vieron? ¿Vieron? ¡Hay gente ahí afuera que me trata como si fuera normal! ¡Gracias, Mariano!

PD2: Eso.

PD3: Eso.

PD4: Eso... ¿qué? ¿Vos estás seguro de lo que estás diciendo? ¿Vos estás dispuesto a bancarte un chaleco de fuerza durante los cinco días hábiles de la semana?

Matías Alegre, 17 años.
Capital Federal.

Hola, majestades del universo:

(...) Tengo ganas de que me contesten de una vez a mis preguntas. ¡Es la cuarta carta que mando! (...) En fin, aquí estoy otra vez... y agárrense que se me acumularon las dudas.

1) Las canciones 15, 16, 17, 18 y 19 del Guitar Freaks, ¿se habilitan con el disco del Guitar Freaks 2nd. Mix Append? Si no es así, ¿para qué es la opción Disc Change?

2) ¿Tan mal les fue con el torneo del Güinacho que no hacen otro? ¿Para cuándo, viejo? Mi hermano y yo somos invencibles ahora y queremos revancha (agrandado el pibe).

3) No entiendo eso de "versiones" en los Game Sharks. ¿En qué Game Shark entran los códigos de 16 dígitos?

4) Tengo un Game Shark "Action Replay" que se conecta al puerto del Movie Card, con el cual puedo ver las FMV de algunos juegos sin jugarlos (Dino Crisis 2, por ejemplo). ¿Por qué con el FFIX (por citar otro ejemplo) no pasa nada? El mensaje "File Format is not Match" aparece. ¿Qué quiere decir? ¿Sirve este Game Shark para los códigos que ustedes dan?

5) En el Game Shark de la pregunta anterior, me sobra un puerto que no sé para qué corno sirve... así que, ¿para qué corno sirve?

6) ¿Por qué algunas Play tienen puerto para Movie Cards y otras no?

7) Como era obvio, ya hay copias de juegos de PS2. ¿Es conveniente comprar estas copias? ¿Afectan a la PS2?

8) ¿Necesita un adaptador la PS2 para leer los CDs de PSX? En todos los locales en los que pregunté con qué accesorios viene la PS2, me dijeron que viene con un Game Shark para que pueda leer los CDs de PSX. ¿Por qué? ¿Qué es esto a lo que llaman Game Shark?

9) ¿Tienen info sobre Ape Escape 2, Galerians 2 o Parasite Eve 3?

10) ¿Qué Final Fantasy es mejor: el VII, el VIII o el IX? (según ustedes). ¿No se habrán zarpado con el pun-

Correo Club Play

taje del FFVII en el Ojo Clínico de la #34? Para mí el mejor es el IX.

11) ¿Tiene un tercer final el MGS? Sean claros, por favor.

12) ¿Por qué en la presentación del Silent Hill (sin Memory Card en ningún slot) la que está con Harry en los pastizales con Cheryl bebé es Alessa y cuando hay una Memory Card con datos salvados la que está con Harry es Cybill?

13) ¿Conocen el Grim Fandango? ¿Está para Play? ¿De qué género es?

14) ¿Es bueno el Winning Eleven 5? ¿Tiene la jugabilidad del WE2000? Publiquen los nombres y pónganlo en el Ojo Clínico. ¿Saldrá en inglés?

Uff... Me saqué las dudas. Gracias por el laburo de cada mes con el cual crean esta maravilla que ahora muchos chicos y chicas tienen en sus manos.

Club Play: ¿La cuarta, che? ¿Y nunca te publicamos nada? Qué papelón... Bueh, vamos a tratar de enmendar el error ya mismo...

1) No, la opción Disc Change es para poner cualquier otro Guitar Freaks u otra posible extensión de temas.

2) En realidad, mal no nos fue. Lo que pasa es que para organizar un torneo de esos hace falta... ehh... ¿cómo se llamaba? ...esos papelitos con numeritos y caras de señores importantes... ¿Plata? Sí, plata... Hace tanto que no vemos un billete que ya nos olvidamos de lo que era.

3) De la 3.2 en adelante Esta versión es la más indicada para usar los "Joker Command".

4) Porque tu Action Replay (no GameShark) lee los archivos como tres archivos solos, comprimidos, y no posee el descompresor indicado para hacerlo. Para ver las películas (que están en formato ".str") necesitás un programita de PC llamado "STR Viewer". Este y otros programitas que te van a servir, te los podés bajar gratis de internet.Y sí sirve tu Action Replay.

5) Para conectar el GameShak a tu PC. Necesitás el accesorio y el programa para arrancarlo.

6) Se sacó a partir del modelo 9001 porque en Europa se podía "emular" el GameBoy desde ese puerto y también se puede ver películas en formato VCD con un aparato especial (debido a eso salió el Game Shark en CD). Si querés comprarte una con ese puerto, tenés que hacerlo desde el modelo 7501 para abajo.

7) Primero preguntate si tu PS2 tiene chip para copias. Afectarlas, no las afectan en absoluto. Si es conveniente o no comprar juegos piratas, eso depende de usted, estimado amigo.

8) Eso es en el caso de la piratería, Los CDs "copia" de PS One y PS2 no tienen (todavía) lo que se llama "booteador" (archivo que arranca el juego com si fuera un ".exe") y el Game Shark de PS2 o el DVDX cumplen esa función.

9) Ape Escape 2 (PS2) fue anunciado por Sony Japón para algún día de nuestro otoño, Crave anunció que Galerians 2 iba a salir en septiembre para la PlayStation 2, de Parasite Eve 3 no se sabe nada, por ahora.

10) Para mí, el mejor es el IX. Para muchos otros (la mayoría a decir verdad) el mejor es el VIII. El puntaje del VII no es exagerado: es cierto que sus gráficos pueden parecer pobres hoy en día, pero en su momento eran lo más grosso que había. Además, tené en cuenta que estamos hablando de un juego que fue pionero en lo suyo y que la manera de hacer y jugar RPGs cambió y evolucionó en base al Final Fantasy VII. O sea: es una leyenda de verdad.

11) No, sólo tiene dos.

12) Porque cuando pasás uno de los finales buenos, la presentación cambia. Ahora (como fue transcurriendo la historia) sabés otras cosas que antes no sabías, y la presentación te trae más interrogantes para que saques el mejor de todos los finales.

13) Por supuesto que lo conocemos. Es una de las mejores Aventuras Gráficas que se hayan hecho jamás (Manny Calavera es un capo). El problema es que salió solamente para PC.

14) Es un caño. La versión en Inglés es el International Superstar Soccer 2001. ¿Los nombres traducidos querés? Veremos, veremos, depués lo sabremos. Bueno, no te podés quejar.. Ojalá que hayamos podido aclarar las dudas que tenías. Te mandamos un gran abrazo, Matía

Eugenio Kerstich, 18 años. Monte Grande, Buenos Aires.

¡Hola, capos!:

Como vi que les gustó mi anterior dibujo, ahora les mando otro. Espero que les guste. Son unos capos, unos ídolos y maestros. Y al que no le guste su revista o su forma de ser, que se vaya a la remilpu... que lo pa... Bueno, ya fue. A las preguntas...

1) ¿Podrían publicar fotos de todo el staff de la Club Play? ¡Publiquen las fotos de todas las minitas!

2) ¿El Spider-Man 2 es para Play 1 o para Play 2?

3) ¿Qué quiere decir Soul Reaver? Soul es alma... ¿y Reaver?

4) ¿Está bueno el D? ¿Qué onda los gráficos y la historia?

5) ¿Está bueno el Castlevania Chronicles?

7) Publiquen mi carta, porque si no... mando otra, je.

Saludos para el Cabezón (alias Spyro), para Hernán (Vicio), para Leo (Woody), para Gusti (Diente de Morsa), para mí (Sr. Lee) y para Punchi (Mamá Tuá).

Club Play: ¡Nuestro buen amigo Eugenio! ¿Cómo anda, caballero? ¿Todo bien? Ojalá que sí.

1) Podríamos y queremos. Pero hay cierto sector en la editorial (ese sector conformado por personas que se visten como mujeres, se pintan como mujeres, hablan como mujeres, se mueven como mujeres y que no son travestis... o sea, las mujeres) que se rehúsa terminantemente a aparecer en la revista. Qué se le va a hacer.

2) En un principio, la gente de Activision había anunciado que el juego saldría para ambas consolas, pero luego salió solamente para PlayStation.

3) Es el reaval de Boaca Juniors. Fuera de joda, estuvimos buscando el significado pero no lo encontramos por ningún lado. Debe ser un invento de los pibes de Eidos.

4) Sí, está bueno. Es uno de los precursores de las aventuras

Correo Club Play

de terror. Una aventura gráfica muy copada y para pensar mucho... ¿La historia? para darte una idea "D" viene de Drácula y tu personaje es una señorita muy chusma.

5) Es Castlevania al mejor estilo Super Nintendo, y está bueno. Gracias por el dibujo, Eugenio. Perdón que no pudimos publicarlo, ¡pero no había espacio! Y gracias por su apoyo, amigazo.

Ignacio Zundel, 9 años. Lanús, Buenos Aires.
Capos de la Club Play:

¡Hola! Me llamo Ignacio y tengo 9 años. Quería hacerles unas preguntas.

1) ¿Van a poner un mail para el correo?

2) Por favor: pongan la guía de los comics del Spider-Man 2.

3) Para Ale: ¿Por qué en la Club Play dijiste que el Syphon Filter 3 era para PS2 y en el Ojo Clínico apareció que era para PS One?

4) ¿Hay Game Shark o trucos para el Syphon Filter 3?

5) ¿Está bueno el Need for Speed Porsche Unleashed?

PD1: Aguante Boca Juniors.
PD2: Un saludo para Adrián, Alejandro, Marcelo y todos los que hacen la revista.
PD3: Aguante el Metal Gear, el Syphon Filter 3, el World's Scariest Police Chases y el Spider-Man 2.

Club Play: ¿Cómo andás, Nacho?

1) Por ahora, sólo lo hicimos para los lectores mexicanos. Los lectores argentinos que se quieran hacer pasar por mexicanos (si los conoceremos, guachitosss...), tendrán que tenernos la misma paciencia que con el correo tradicional, ya que el mail es inmediato pero, lamentablemente, la publicación en la revista no.

2) ¡Adrián! ¡Ya escuchaste, che! ¡Ponete a laburar!

3) Es un caso parecido al del Spider-Man 2 (ver la carta de Eugenio Kerstich). La gente de Sony Computer Entertainment America había anunciado que el juego iba a ser lanzado para ambas plataformas, pero finalmente sólo vio la luz la versión para PlayStation.

4) Sí, los hay. De hecho, en este mismo número tenés trucos para la tercera aventura de Gabe Logan.

5) Sí, es muy bueno. Pero te tiene que gustar la onda Need for Speed. Si sos un fan de los Gran Turismo, ni pienses siquiera en comprarlo.

Chas' gracias por los saludos y aguante todo lo que vos dijiste.
PD: Muy buenos los dibujos. Pero... la verdad, nos hiciste demasiado lindos. Perdón, ya sabrás que no teníamos espacio ¡Este correo está que explota!

Facundo D. Emiliozzi, 14 años. Capital Federal.
Capos de la caja gris:

La verdad, tengo que felicitarlos por la obra de arte que hacen mes a mes, que me hace reír, llorar, emocionarme, desilusionarme, gastar plata (lo que más me duele, aunque vale la pena el esfuerzo). Bueno, acá hay unas preguntas que me gustaría que respondieran...

1) ¿Cuánto sale una Play 2 en estos momentos?

2) ¿Cuáles son los mejores juegos de tenis para la Play?

3) ¿Cuáles son los mejores juegos de Pinball para la Play?

4) ¿Me podrían explicar cómo son todos los Crash Bandicoot? ¿De qué se trata cada uno? ¿Cuál es el mejor?

Bueno, me encantaría que aclaren mis dudas.
PD: Aguante San Lorenzo, Limp Bizkit y un saludo para todo el staff, en especial para Adrián que es cuervo. Y, para que no te calentés, para vos también, Ale. Y para mis amigos Patricio, Ezequiel, Federico, Ariel, Santiago y Matías.

Club Play: Nosotros somos así: un carrusel de emociones, un vaivén de sentimientos sacudidos por los vientos inmisericordes de la vida, un remolino de sensaciones hermosamente contradictorias que te sacuden, te emocionan, te enceguecen... ¡y te traen una flor de revista todos los meses!

1) En algunos lugares está de U$S 600 a 800, y en otros, $1.500.

2) Todos los All Star Tennis.

3) Psycho Circus está muy bueno y es muy actual (aparte es de Kiss).

4) Los Crash Bandicoot son seis en total (cinco para la Play y uno para la PS2). Ellos son el Crash Bandicoot (el que no se jugaba con el stick análogo), el Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, el Crash Bandicoot: Warped! (también llamado "Crash 3"), el Crash Team Racing (en el que los mismos personajes de los juegos anteriores compiten en el mejor juego de kártings que se haya hecho hasta la fecha) y el Crash Bash (el primero de los que no fueron hechos por Naughty Dog y que se basa en una serie de juegos varios con los personajes de los títulos anteriores). También existe el Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, que vendría a ser el Crash 4 y está sólo para PS2 (y que tampoco fue hecho por Naughty Dog, los verdaderos padres de Crash). De todos, los dos mejores son el Crash 3 (Warped!) y el Crash Team Racing. ¿El peor? El Crash Bash por lejos. Esperamos que tus dudas hayan quedado aclaradas y gracias por los saludos y los elogios, Facundo. Ahí está la foto de Limp Bizkit.

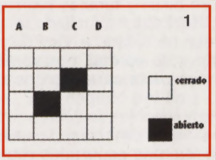
Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

Las Anima Relics

Truco enviado por Daniel Osvaldo Simonetta (17), La Matanza, Buenos Aires.

Bueno, esto viene largo, así que vamos a pasar sin vueltas a la guía...

Anima Relics: "Primero empecemos con los acertijos del Anima Relic Quest. En las ruinas vas a encontrarte con que no hay energía, por lo que tenés que hallar un fusible que está en la habitación contigua a la que no tiene luz. Poné el fusible, activá la energía y dirigite a otra habitación muy parecida a esa. Ahí, vas a tener que poner un código para activar el sistema principal.
La única pista que tenés son unos casilleros que están abiertos y cerrados al lado del panel **(figura 1)**. Esto significaría que el código es: A=0 B=3 C=2 D=0.



Ahora, activá el ascensor del centro y bajá. Acá van a pedirte que pongas los números de manera tal que la suma dé igual tanto horizontal como verticalmente **(figura 2)**. Una vez hecho esto, activá el sistema y bajá por el ascensor para encontrar el Anima Relic de Bily Black.

En la batalla contra las Elements, eliminalas en este orden: Seraphita, Kelvena, Tolone y Dominia. Para las tres primeras utilizá un combo de seis golpes (o sea ✕, ✕) ya que, si utilizás un combo mayor, te absorberán el golpe y se recuperarán (menos los golpes de Esmeralda). Luego, para Dominia, utilizá los combos más fuertes (si entrenaste bien, para este momento debés tener el combo de Fei). La batalla contra G Elements (¡¡Hironobu, sos un maestro!!) es muy fácil y no va dar muchos problemas.

Para el segundo Anima Relic, empujá la piedra y entrá a la habitación. Hacé lo siguiente: **(figura 3)**

1. Presioná ✕ detrás de este pilar.
2. Acá hay un obstáculo invisible; presioná ✕ cuando se siente.
3. Usando una de las piedras, saltá hasta este lugar y luego saltá nuevamente presionando ✕ en el aire para habilitar la última piedra.

Ubicá las piedras en los hoyos: los pilares se chocarán y podrás pasar hacia el otro lado. Bajate de los Gears, subí y entrá a otra ruina; entrá a la habitación, saltá las aberturas en el piso y dejate caer en la última. Al caer, dirigite hacia el lado opuesto de la puerta y vas a entrar en un túnel, apareciendo en otra habitación en donde el techo se cae. Tranquilo: en el medio hay un hueco para subir al techo y acceder a otra habitación.
Este es un acertijo numérico y te dice que "Para tener éxito en la vida, debés encontrar el feliz medio" y que "El pozo se llena a las diez", por lo que primero hay que presionar ✕ en el switch de siete marcas, pararse y presionar ✕ en el botón que absorbe agua, presionar el switch de tres marcas, accionar dos veces el botón que aumenta el agua, activar nuevamente el switch de siete marcas, absorber el agua una vez y, por último, presionar el switch de tres marcas y aumentar una vez el agua. La puerta ya es accesible. ¿La querés más fácil?: 10-7+3+3-7+3=5 **(figura 4)**.

Ahora que no hay agua, podrás seguir hacia la siguiente área. Grabá, subí y encontrá el Anima Relic de Rico.
Al salir, encontrarás a un viejo amigo: Hammer. Al igual que el Bishop Stone, Krelian le cambió su cuerpo y ahora es uno con el Gear. Esta batalla tampoco será problema: utilizando el System ID basta y sobra".

News

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE
Snake no descansa.

¿Se trata de un nuevo juego? ¿O es una expansión del Sons of Liberty? Si bien no queda muy en claro, lo que sí es seguro es que este MGS Substance está a la altura de lo que se espera de un MGS. Substance incluirá el mismo Sons of Liberty, el Snake Tales, un Casting Theater, una opción llamada Alternative Missions, el modo Boss Survival y el tan largamente esperado VR Missions, el cual incluirá más de 200 misiones. Vas a poder jugar como Snake durante una mayor cantidad de tiempo que en Sons of Liberty (si querés, durante todo el juego) o podés jugar con el novato Jack Raiden, a través de vastos escenarios realizados con el mismo detalle (o mayor, si eso es posible) que en el juego anterior. Asimismo, Konami anunció que, al igual que como hizo con el Sons of Liberty, los jugadores podrán ver sus nombres incluídos en las placas del Substance: todo lo que tenés que hacer es ingresar en el sitio oficial de Konami e inscribirte. Por último, Konami también dejó entrever la posibilidad de crear una versión On-Line de MGS, lo cual sería, a-lu-ci-nan-te. Anunciado para fines del 2002, el Metal Gear Solid Substance estará disponible para PlayStatin 2, X-Box y PC.

No, no es el Coyote tratando de sorprender al Correcaminos...

SE VIENE GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
La secuela del GTA3 amenaza con ser una verdadera bomba.

En Vice City vas a encontrar autos para todos los gustos y gráficos de increíble realismo.

En una ciudad costera como ésta, no podían faltar las minitas con muchas curvas y poca ropa.

Si bien eran optimistas, los pibes de Rockstar Games nunca debieronimaginar que su Grand Theft Auto 3 se iba a convertir en el juego de PS2 número uno en ventas en los EE.UU. Hoy, con la confianza de saber que son los mejores, Rockstar ha decidido sacar una secuela: el GTA: Vice City.
Si bien daría la impresión de que este Vice City se trata de un pack de expansión del GTA3, no es así. Aunque el juego es prácticamente el mismo, Vice City es tremendamente más grande que Liberty City y los gráficos han sufrido una drástica mejora en todo aspecto. Vas a poder moverte libremente por una ciudad soleada, llena de gangsters cubanos, chicas en bikini y turistas bronceados, conduciendo una enorme variedad de vehículos (terrestres y aéreos). Además, Rockstar ha incluido una enorme variedad de temas musicales de los '80 en las radios de los autos. La empresa ha tildado a Vice City como "la más diversa y ambiciosa obra de entretenimiento interactivo jamás creada"... y, la verdad, nos vemos obligados a creerle. Grand Theft Auto: Vice City saldrá al mercado el 22 de octubre y ya pinta para muchos como el gran juego de PS2.

YA SE ASOMA EL DEVIL MAY CRY 2
El más cool de los caza-demonios a punto de regresar.

Capcom ha dado a conocer algunas imágenes de uno de los más esperados regresos del mundo de los videojuegos: Devil May Cry 2, la secuela del superexitoso juego de PlayStation 2 de 2001. Dante está de regreso, con todo su estilo y varios movimientos nuevos, entre los cuales se hallan nuevos combos de pistolas automáticas y espadas, amén de su nueva especialidad: caminar por las paredes al mejor estilo Matrix. Asimismo, Capcom anunció que Devil May Cry 2 incluirá un nuevo personaje llamado Lucía, la cual usa un par de cimitarras para descuartizar a sus enemigos. Devil May Cry 2 no tiene aún una fecha determinada de salida en occidente, pero se supone que será para fines de este año o, como mucho, principios de 2003. Igual, estate atento porque en los próximos números iremos profundizando la info sobre esta nueva maravilla.

Dante, sus dos automáticas y su espada están de regreso.

¿Neo? ¿Trinity? ¿Morfeus? No: Dante.

SONY EXPULSADA DE UNA EXHIBICIÓN EN ALEMANIA
Microsoft logró que "echaran" a las PlayStation 2.

Si alguien tenía alguna duda sobre la bronca que Bill Gates, Microsoft y la X-Box le tienen a la PlayStation 2, ahora ya no la debe tener. Durante la exhibición CeBit realizada unos meses atrás en la ciudad alemana de Hanover, los representantes de Microsoft acusaron a los de Sony frente a los organizadores, Hanover Messe AG, por haber roto una de la reglas de la convención al permitir que los asistentes jugaran con las PlayStation 2 que Sony había puesto es su stand. Obligados por ciertos detalles reglamentarios, los organizadores se vie-

ron forzados a intervenir. Sony protestó e intentó generar una disputa directa con Microsoft con los organizadores como moderadores, pero todo fue inútil: el domingo siguiente a la mañana, Sony se retiró de la exhibición llevando consigo treinta PlayStation 2. La cosa es que, apenas los asistentes comenzaron a hacer preguntas sobre la "misteriosa" desaparición de las PS2, Microsoft se habría quejado nuevamente ante los organizadores para que las preguntas no fuesen contestadas. Todo esto, por supuesto, es extraoficial. Pero la supuesta guerra entre Microsoft y Sony (o entre la X-Box y la PlayStation 2, como prefieran) parece existir. Y, además, parece que los Bill's Boys le tienen cierto "cagazo" a la PS2.

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS — La nueva aventura de Lara.

Sí, viejo... Ya era hora de que Lara regresara. ¿O es que alguno se creyó eso de que Miss Croft había muerto en su última aventura? De más está decir que los pibes de Eidos y Core jamás pensaron siquiera en matar a una muchacha tan agraciada como ella (agraciada tanto en curvas como en beneficios económicos para ambas empresas, por supuesto). La cosa es que los fieles seguidores de Lara van a tener pronto la posibilidad de poner sus ávidas garras sobre el nuevo título: Tomb Raider: Angel of Darkness, en el cual Lara se enfrenta a seres y criaturas de pesadilla mientras recorre ciudades tan disímiles como París o Praga. Armada con un arsenal de alta tecnología Lara, paradójicamente, se verá envuelta en una historia de hechizos, magia negra y habitantes del infierno, todo realizado con un extremo cuidado y detalle porque, para infortunio de los fans de los Tomb Raider, este juego es para PlayStation 2. ¿Un ejemplo de las mejoras? En el TR anterior Lara estaba compuesta por 500 polígonos, mientras que en Angel of Darkness su grácil y estilizado cuerpecito estará formado por 5000 polígonos. ¿Querés saber más? Esperá tranqui que en próximos números de la Club Play vamos a desarrollar este nuevo título como se merece. Hasta entonces.

Tiemblen, malhechores de pacotilla... Lara ha vuelto.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE — Finalmente, el MK5 está listo.

Luego de años de larga espera, idas y venidas, proyectos que se truncan y vuelven atrás e ideas que nunca se concretan, el tan mencionado Mortal Kombat 5 ha llegado por fin a un final feliz. Claro que ahora no se llama MK5 sino Mortal Kombat: Deadly Alliance, el cual va a diferir considerablemente con respecto a sus predecesores. Parece que la gente de Midway ha llegado a la conclusión de que la saga debe dar un salto al nuevo milenio acorde con su importancia y, para empezar, todas las fatalities y movimientos especiales de los luchadores han desaparecido para dar paso a nuevos combos y técnicas. Asimismo, los escenarios estarán realizados completamente en 3D, lo que garantiza una libertad de movimiento que ningún otro MK pudo jamás alcanzar. Personajes como Sub-Zero, Scorpion, Rayden, Sonya, Jax, Kitana y Quan Chi están de regreso, junto a nuevos y muy copados personajes como Blind Kenshi, Dramin, Moloch y Mavado entre otros. Este tan mentado MK5 está anunciado para el 30 de septiembre de este 2002 (por lo cual, al momento de leer esta nota, seguro que ya estará en las calles) y disponible para PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance y X-Box.

El legendario Scorpion, es uno de los principales personajes de este MK5.

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién salidos del horno!

Los mejores y más renombrados títulos para PlayStation y PlayStation 2. El mercado de videojuegos nunca se detiene y, a pesar de la gran "invasión" de juegos para PlayStation 2, la vieja y querida gris continúa dándonos títulos de todos los colores (algunos muy buenos... otros no tanto; pero bueno: tampoco hay que ser tan exigentes, ¿no?).

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

Stuart Little 2 (USA / Aventuras)
NFL GameDay 2003 (USA / Deportes)
Bubblegun Kid (Japón / Aventuras)
Slam Tennis (USA / Deportes)

PS2:

Turok Evolution (USA / Acción)
Blade 2 (USA / Acción)
Socom: US Navy Seals (USA / Acción)
The Thing (USA / Acción)
Matt Hoffman's Pro BMX 2 (USA / Deportes)
Virtua Cop Rebirth (Japón / Acción)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX

1- Winning Eleven 2002 World Soccer
2- Stuart Little 2
3- Spiderman 2
4- Spiderman
5- Digimon World 3
6- Lilo And Stich
7- Winning Eleven Copa De Campeones 2003
8- Syphon Filter 3
9- Delta Force
10- Metal Slug Submarine
11- Formula Kart 2002
12- Blade
13- Tony Hawk's Pro Skater 3
14- Capcom Vs. SNK
15- Crash Team Racing

PS2

1- Medal Of Honor Frontline
2- Spiderman The Movie
3- Auto Modelista
4- Prisioner Of War
5- Project Minerva
6- V-Rally 3
7- Street Hoops
8- The Mark Of Kri
9- Socom: US Navy Seals
10- Winning Eleven 6
11- Gran Turismo 3
12- Grand Theft Auto 3
13- Stuntman
14- Tekken Tag Tournament
15- Formula 1 2002

El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: TALES OF DESTINY 2 (3 CDs) - 7.00

Empresa: Namco.
Referencia: Tales Of Destiny.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Un lindo RPG, muy copado por su sistema de pelea y por sus minijuegos. Muy buena la combinación de "mundo sin tecnología y mundo con tecnología".

Presentación: 6,00 - No es "¡Uau!", pero trata de serlo. Tiene gráficos 2D de buena calidad (sólo en esta presentación y el sonido presenta muy pocos errores.
Gráficos: 6,00 - 2D no muy buenos, con muchos píxeles por todos lados. Las escenas animadas tienen ese toque 3D que hace que sean agradables a la vista.
Sonido: 7,50 - Las voces son lo más destacado, mientras que la música es casi siempre la misma y los efectos especiales no sorprenden demasiado.
Jugabilidad: 8,00 - Muy buen sistema de pelea, completo por donde se lo mire: magias, invocaciones, combos y la posibilidad de jugar de hasta cuatro jugadores. En el juego y en el mapa los controles son medio duros y los movimientos no son para nada fluidos o dinámicos.
Historia: 7,00 - Dos razas van a tener que unir sus fuerzas para luchar contra un enemigo en común, Balir, quien pretende unir Inferia con Celestia provocando el fin de la humanidad. Tu objetivo y el de tus amigos es detenerlo con ayuda de tus Great Craymels.
Diversión: 7,50 - Muchos minijuegos y un muy buen sistema de pelea.
Puntaje: 7,00 - No es la gran cosa si observamos el juego en general, pero tiene esos detalles que compran a cualquiera.
Consejo: Juntá 10 Lens y en Chambard te van a dar un ítem muy particular. Luego de pelear contra Shizel, volvé a Imen para recibir otro ítem copado.

Juego: SABER MARIONETTE (1CD) - 2,50

Empresa: Emotion Digital Software.
Referencia: Ranma 1/2 Renaissance.
Género: Pelea en 3D.
Idioma: Japonés.
Comentario: Otro jueguito más de los que ya conocemos como "curro". Lo más destacable de todo esto es Saber Marionette, porque el resto es desastroso.

Presentación: 9,00 - Grosa: buena música, entretenida, muy buenos gráficos (en 2D) y no sólo eso; para que aparezca la pantalla de título, hay una mini-presentación copada.
Gráficos: 5,00 - En las escenas animadas es casi como mirar el animé. En el juego, son muy chongos. Líneas serruchadas por todos lados, fondos muy truchos y baratos. El diseño de los personajes zafa bastante.
Sonido: 5,00 - Buena música y buenas voces. Los FX son muy malos.
Jugabilidad: 2,00 - De madera balsa. Duro como pocos. Especiales de no creer (dos patadas locas o un rayito de morondanga).
Historia: 1,00 - Todo en japonés... (traductor se busca).
Diversión: 3,00 - Mmm... Lo terminás en menos de 8 minutos y después... ¿y después qué?
Puntaje: 2,50 - "Depresión + frustración + angustia + derroche + furia + desquicio = Saber Marionette". La ecuación es el espejo de todo lo que tenés que saber de este juego.
Consejo: Para pasar la final rápidamente, hacé lo siguiente: primero, elegí cualquier personaje. Segundo, cuando estés en la pantalla de presentación de los personajes, elegí la primera y la anteúltima opción. Tercero, ahora que tenés los pies grandes, hacé ➡, ➡ + **patada fuerte** para tirar a tu oponente al piso. Mientras se empieza a levantar, hacelo de nuevo, así no va a haber enemigo que se te resista.

Juego: HOT SHOTS GOLF 2 (1CD) - 8,00

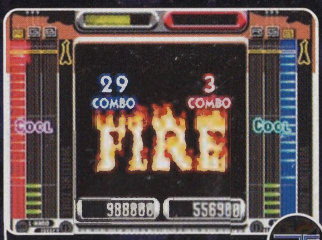
Empresa: Sony Entertainment America.
Referencia: Cyber Tiger.
Género: Deportes.
Idioma: Inglés.
Comentario: El regreso de Hot Shots Golf era de esperarse y, como era de esperarse aún más, superó a su antecesor por varios cuerpos. Nuevos personajes, un montón de canchas y, ahora, nieve y lluvia.

Presentación: 7,00 - Un poco cortina. Buenos gráficos (bah, aceptables), buen sonido y buena música.
Gráficos: 5,00 - Muy buenas canchas; el diseño de los personajes no es de mucha calidad.
Sonido: 8,50 - Muy bueno, sobre todo los efectos especiales. Las voces están bien, pero son repetitivas.
Jugabilidad: 9,00 - Muy bueno. Los controles de potencia y dirección son muy fáciles de manejar. También tenés dificultades muy copadas como el viento, la lluvia, la estación del año o la nieve.
Torneos: 8,50 - Tenés muchas opciones de juego, hasta cuatro jugadores, un modo Versus en donde podés habilitar un montón de personajes ocultos, un modo Torneos en donde podés jugar en diferentes estaciones del año en distintas canchas, habilitando clubs, pelotas y otros accesorios para el golfista.
Diversión: 6,50 - El juego está bueno, pero hay que tener mucha perseverancia para llegar al final.
Puntaje: 8,00 - Si te gusta el golf con muchos personajes copados y muchos modos de juego, es tuyo.
Consejo: Para calcular la velocidad del viento en el primer golpe, mirá la banderita que indica el número de hoyo. Dependiendo de cómo se mueva, calculá la velocidad del viento. En el green, si llueve o nieva, vas a tener que darle unos pies extras (ft) de potencia, porque la bola es más lenta.

El Ojo Clínico

Juego: GRANDIA 2 - 7,00
Empresa: Ubi Soft.
Referencia: Grandia (PSX).
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Lo más copado es el sistema de pelea. Grandia 2 es una muy buena opción para los amantes de los juegos rápidos, con acción, no tan dedicados a la historia y con poca paciencia.

Presentación: 8,50 - Grosa animación en 2D, muy buena música.
Gráficos: 7,50 - Lindas escenas y un muy buen diseño de personajes y monstruos. El diseño de los niveles es muy repetitivo (da la sensación de que es el mismo nivel con distintas texturas).
Sonido: 6,00 - Muy lindo el hecho de agregarles voces a los personajes (le da un toque más humano), pero sería mejor que esto fuese constante y no sólo en algunas escenas. La música tiene algo que no va con el juego. A pesar de todo esto, la calidad es muy buena.
Jugabilidad: 8,00 - Muy buen sistema de pelea (al mejor estilo Valkyrie Profile pero en 3D). También está muy bien organizado el sistema de aprendizaje de habilidades y magias.
Historia: 6,00 - No es muy sólida (hay cambios repentinos que parecen agregados a último momento), carece de historias paralelas. ¿Minijuegos? Sólo tiene un par. Incluye una parte copada que te permite ver cuando comen antes de ir a dormir (mediante diálogos te explican lo que tenés que hacer y las cosas confusas de la historia).
Diversión: 7,50 - No necesitás mucho tiempo para terminarlo. Tiene muchos minijuegos y no invita a la exploración, pero tiene un sistema de pelea muy entretenido.
Puntaje: 7,00 - Linda alternativa.
Consejo: Ni te gastes en encontrar ítems en las ciudades. Luchando contra los jefes, eliminá todo lo secundario primero y después al cuerpo principal para ganar más EXP.



Juego: GUITAR FREAKS 3RD. MIX AND DRUMMANIA 2ND. MIX - 9,00
Empresa: Konami.
Referencia: Guitar Freaks 2nd. Mix Append (PSX).
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¡La viola regresó! (Che, estos pibes de Konami la tienen muy clara con estos juegos; falta que saquen un Greatest Hits Guitar Freaks, DrumMania, Dance Dance Revolution, etcétera, o, por qué no, "Tributo al Guitar Freaks" con temas de Blink 182, Alien Ant Farm, Metallica, y un especial de Cumbia Villera).

Presentación: 7,00 - Muy groso como grita la viola, pero es muy corta. La calidad de sonido impresiona.
Gráficos: 5,00 - Más que simples. Los fondos, cuando pasan los temas, son también simples.
Sonido: 10,00 - ¡¡¡Espectacular!!!
Jugabilidad: 10,00 - No te preocupes si no tenés dos guitarras y el control para la batería: con el joystick te alcanza y te sobra.
Modos de juego: 8,00 - Una muy completa cantidad de modos de juego, a los que hay que sumarle una importante cantidad de canciones para tocar y disfrutar como nunca.
Diversión: 10,00 - No hay nada mejor que un juego tan colgado como este. Si por esas casualidades de la vida podés conseguir la guitarra y el control de la batería, no sabés cómo la vas a pasar... De todas formas, también es muy bueno jugar de a tres con los controles comunes de la PS2.
Puntaje: 9,00 - ¿Ahora entendés cuando te decía que Konami la tiene clara con este tipo de juegos? No sólo con la guitarra pasa esto. Muchos de ustedes ya deben haber saltado con el Dance Dance Revolution en los arcades. Entonces saben de lo que hablo.
Consejo: No prestes demasiada atención a cuándo hay que tocar las notas. Una vez que le hayas tomado la mano al ritmo, dejate llevar y vas a ver que sale solo.

Juego: DARK CLOUD - 9,00
Empresa: Sony Computer Entertainment.
Referencia: Zelda: Ocarina Of Time (N64).
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: En realidad no se parece en un cien por ciento al Zelda, aunque también tiene muchas cosas de muchos otros juegos. Claro, los chicos de Sony dijeron: "Si sacamos algo de todos los juegos copados, vamos a tener el juego más copado, ¿no?". Lamento informarles que... tenían razón.

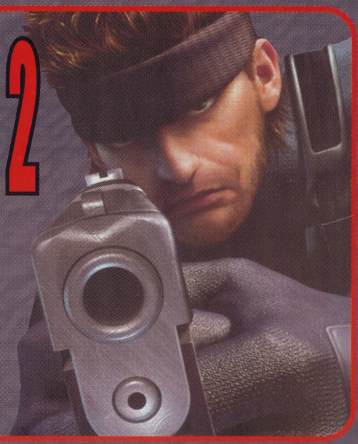
Presentación: 8,00 - Copada, lindos gráficos y buen sonido.
Gráficos: 8,50 - La típica ambientación de Zelda más el diseño de los personajes. Toan (el principal) tiene un parecido "muy sospechoso" a Link. Las escenas animadas están muy copadas.
Sonido: 8,00 - Muy bueno, sobre todo las voces. La música necesita algo de empuje, pero no está mal. Los FX son muy buenos.
Jugabilidad: 9,00 - El sistema de pelea es una vil copia del Zelda: Ocarina Of Time de Nintendo 64. No sólo por el hecho de que podés "trabar" la mira sobre un enemigo para poder atacarlo siempre de frente, sino que la mayoría de los movimientos son muy parecidos. De todas formas, la jugabilidad es muy buena, con mucha libertad de movimientos, distintos personajes y varias cosas más que ayudan muchísimo.
Historia: 9,00 - Personificás a Toan, quien tiene la misión de revivir al mundo destruido por Dark Genie. Las historias paralelas son muy buenas.
Diversión: 8,50 - 30 horas de diversión pura.
Puntaje: 9,00 - No te vas a arrepentir.
Consejo: En algunos lugares necesitás pasar con determinado personaje para habilitar cosas. ¡Probá pasar los niveles alternándolos!

Premio Eutanasia: Saber Marionette

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

ESTRATEGIA COMPLETA

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
EL MAS GRANDE ENTRE LOS GRANDES



Por Adrián Carrión

La mayor obra creada hasta el momento para la PlayStation 2. Gráficos nunca antes vistos, animaciones increíbles, una jugabilidad sin comparación y cientos de detalles y curiosidades que hacen que est no sea solamente un juego sino una experiencia que debe ser vivida.

Desde que la fabulosa y afamada PlayStation 2 salió finalmente al mercado allá por Octubre de 2000, han sido muchos los títulos que han llamado la atención de los jugadores de todo el mundo ya sea por su originalidad, por su jugabilidad o por sus gráficos. Pero han sido muy pocos los que han sabido destacarse por estos tres elementos al mismo tiempo. Y muchos menos todavía los que han dejado en claro que se hubiesen destacado de todas formas aunque no hubiesen sido para PS2. Metal Gear Solid 2 es uno de estos pocos títulos que dejan la inconfundible sensación de que, no importa en qué contexto o para qué plataforma hubiesen sido lanzados, se habrían destacado inconfundiblemente por encima de todos los demás. Después de todo, estamos hablando del sucesor del mejor juego de PlayStation de todos los tiempos, un título que a este "hermano menor" no le asusta en absoluto.

De más está decir que esta estrategia no ha sido fácil de hacer. Son cientos, nos atreveríamos a decir miles, las diferentes maneras de alcanzar un mismo objetivo. Son innumerables las formas en que podés eliminar a los terroristas. Son innumerables las maneras en las que podés pasar desapercibido y conseguir, de todas formas, tu objetivo. Es por eso que hubiese sido virtualmente imposible realizar una estrategia (o guía, como prefieras) completamente detallada de este MGS2. Por lo que decidimos dar las consideraciones generales de cada escenario del juego y cada Boss, para que vos mismo vayas deduciendo (ayuda nuestra mediante, por supuesto) el resto de los pasos a seguir. Acordate: hay muchas formas de terminar este juego. Nosotros acá te mostramos solamente una. Sentite libre de experimentar como quieras y tomar las decisiones que creas más convenientes.

Señoras y señores (y por qué no lactántricos), con ustedes, el Metal Gear Solid 2…

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

PRIMERA PARTE

1. Punto de Arribo

Revisá tu inventario y equipá la M9. Hay tres guardias en este sector: dos patrullando la parte superior del barco (en donde hay algunas puertas) y uno sobre la izquierda (en donde hay otra puerta). Tenés que encontrar la manera de entrar al barco. Vos elegís por dónde. Lo que sí tenés que tener en cuenta es que ninguno de los dos guardias de arriba debe verte. Sino, vas a tener problemas. Para eso, alejate lo más que puedas del pasillo superior. Andá hacia la derecha para agarrar las raciones y luego volvé a la izquierda para eliminar al soldado que custodia la puerta.

2. Cubierta A - Sección de la Tripulación

Una vez dentro, lo primero que tenés que hacer es secarte para no dejar huellas de agua que alerten a los guardias. Para ello, presioná repetidamente ✖. Andá hacia la derecha y luego hacia el sur hasta llegar a una sala con casilleros. Abrilos todos y agarrá todo lo que haya dentro (si hay alguno con llave, probá de abrirlo pegándole). Salí hacia la derecha hasta que llegues a una pared y luego andá al norte. A la derecha hay un guardia: matalo y seguí a la derecha hasta que puedas ir hacia el sur. Luego, entrá por la puerta.

3. Cubierta A - Estar de la Tripulación

Vas a ver unas escaleras frente a vos que llevan hacia la sala de máquinas. Pero por ahora no te dirijas hacia allá (aunque ahí está la granada). En la sala de la izquierda hay tres guardias: uno patrullando y los otros en el salón. La manera jodida es pelar la M9 y entrar a los cuetazos. La manera fácil es esperar a que el que patrulla te dé la espalda y mandarte rápido por las escaleras. De cualquier forma, lo que tenés que hacer es llegar hasta la puerta que está a la derecha.

4. Cubierta B - Sección de la Tripulación

Esta parte es medio complicada ya que hay varias salidas diferentes. Hay dos grupos de escaleras en esta área. Una está bloqueada y la otra te lleva a tu siguiente destino. Ambas tienen puertas que llevan al punto de arribo. Desde la entrada, andá hacia delante y luego a la izquierda hasta que puedas ir hacia el sur. Vas a ver una abertura a la izquierda: mandate por ella y subí las escaleras.

5. Cubierta C - Sección de la Tripulación

Tras el recodo de la pared hay una cámara de vigilancia que controla el pasillo. Pegate a la misma pared en la que se encuentra la cámara y dirigite hacia la derecha. Agarrá la ración del casillero y subí las escaleras.

6. Cubierta D - Sección de la Tripulación

Andá hacia el sur y luego a la derecha. Andá ahora hacia el norte (al sur hay una barrera láser) y entrá en la habitación. Revisá el lugar y agarrá lo que encuentres, pero si te quedás mucho tiempo, un guardia va a venir. Va a boludear un rato por la habitación y luego se quedará dormido. Podés dispararle desde detrás de los estantes con frutas para eliminarlo, pero preparate para correr si fallás. Salí de la sala y andá hacia el sur y doblá a la izquierda apenas puedas, hasta llegar a una puerta. Este es el salón comedor y vas a encontrar una ración arriba a la izquierda. Para seguir, tenés que pasar por la puerta de abajo a la derecha, que está custodiada por una cámara (junto a ella están las balas USP, pero no intentes agarrarlas porque es imposible). Mandate por la puerta sin que la cámara te detecte y subí las escaleras.

7. El Puente

Luego de la escena animada, agarrá los ítems que hay en la sala y mandate por la puerta de la izquierda.

8. Boss: Olga Gorlukovich

Disparos necesarios: 8.
Escondete tras la pared y, mientras ella se mueve alrededor de la sala, activá el FPP y apuntá a la cabeza. Luego, presioná ■ para causar mayor daño. Si te quedás mucho tiempo en el mismo lugar, te va a tirar una granada. Esquivala y volvé a tu posición. Mantenete detrás de las cajas y siempre en FPP. Eventualmente, vas a encontrar un tiro limpio a su cabeza. Es sólo cuestión de paciencia. Cuando ella use la capa verde para protegerse, disparale a la porción inferior de la capa para hacerla volar. Luego, cuando Olga mueva una de las luces hacia vos, tu puntería se va a ver muy afectada: disparale a la luz y asunto solucionado.
Luego de la escena animada (en la que Snake agarra una USP sin balas), desde la puerta que te lleva de regreso al puente, doblá a la derecha, subí por las escaleras y te vas a encontrar en el techo del puente. Subí por la gran escalera y agarrá los Thermal Goggles.
Ahora, regresá a la Cubierta A (Estar de la Tripulación) y vas a ver que los guardias van a estar en pie nuevamente (a menos que los hayas matado, por supuesto). Bajá por las escaleras (esas que te dijimos que te llevaban a la sala de máquinas) y entrá a la habitación que hay abajo.

9. Sala de Máquinas

La sombra de Vulcan Raven es sólo una distracción. Agarrá las balas USP y abrí los casilleros para encontrar otros ítems. Mandate por la puerta y bajá las escaleras despachando a los guardias. Agarrá las municiones que hay en la parte inferior de la pantalla y atravesá el pequeño puente para agarrar la ración. Bajá, andá a la izquierda y subí las escaleras. Luego, hacé norte, izquierda, sur, izquierda, norte e izquierda. En esta habitación, andá hasta los casilleros y vas a ver una barrera láser. Destruí los paneles con la USP. Los paneles tienen luces verdes y están ubicados así: uno, en la parte inferior derecha del corredor, junto a la puerta; otro a la derecha, entre los casilleros; y el último, encima del segundo panel. Entrá al modo FPP y lo vas a ver rodeado de explosivos C4 (tenés que usar la dinamita).

10. El Puente

Una vez que puedas acceder al Codec, salvá el juego. Lo que tenés que hacer ahora básicamente, es ir hacia adelante. Vas a ver varios lugares de descanso a los costados, en los que podés agarrar ítems. Doblá a la derecha y vas a llegar a un lugar en el que hay varios soldados. Uno de ellos te verá y...

11. Boss: Escuadrón de ataque

Disparos necesarios: 4 por soldado.
Cuando dos o más soldados te estén disparando, mantenete agachado. Despachá primero al que está debajo de todo y luego al de la derecha para terminar con el de la izquierda. Siempre hacé dos disparos para luego agacharte y siempre empezá con el de abajo. Luego de que todo el bolonqui haya pasado, vas a poder cruzar hasta la sección de detención.

12. Área de Detención #1

Cuando puedas moverte, bajá por la escalera. Hay muchos Marines acá y si uno de ellos te ve, todos los demás te van a apuntar. Como te imaginarás, Snake no va a poder matar un Marine mientras otros sesenta le disparan a quemarropa. Así que, si uno de ellos te ve, fuiste. Tenés que ir hacia el extremo más a la izquierda del recinto, manteniéndote lo más lejos que puedas de los Marines. Cuando te encuentres con el proyector, arrastrate para seguir avanzando. Cuando por fin llegues al extremo izquierdo, subí por la escalera y agarrá las balas M9. Dirigite ahora hacia el norte y pasá por la puerta. Tené cuidado con el piso de chapa (lo tenés que pasar caminando o arrastrándote).

13. Área de Detención #2

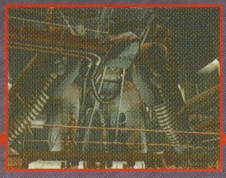
Esta zona es bastante complicada, pero con un poco de práctica vas a poder cruzarla. Primero que nada, tené en cuenta que los Marines no miran siempre en la misma dirección, sino que cambian cuando la luz se apaga. Si antes miraban a la izquierda, luego mirarán a la derecha. Además, hay veces en las que el General les da un descanso, durante el cual pueden mirar en cualquier dirección, y otras veces les ordena ciertos ejercicios que los obliga a mirar en la dirección que les manda el General.
Vos empezás en el extremo izquierdo del recinto. Avanzá hasta llegar a unas cajas y entrá en el modo FPP para mirar por la abertura. Esperá a que el soldado se acerque y dormilo. Para cruzar el puente tenés que dar un rodeo por la bomba plateada, que está custodiada por algunos Marines. Dormilos o esquivalos y mandate lo más rápido que puedas hacia la puerta que está al final de la sala (está oculta por las cajas).

14. Área de Detención #3

Por fin podés ver a Metal Gear Ray. El capitán también se encuentra acá. Necesitás tomar cuatro

Continúa en la página siguiente.

fotos: la cabeza de MGR de frente/izquierda, la cabeza de MGR de frente/derecha, MGR de frente y una de la insignia de los Marines. Cada vez que saques una foto, esperá a que Snake diga "All Right". Esto quiere decir que la foto servirá. Si no dice nada, seguí sacando hasta que lo diga. Una vez que las cuatro fotos estén correctamente sacadas, andá a la estación de trabajo y una escena animada se activará. Salvá el juego pero no saques el disco de la Play.



SEGUNDA PARTE

15. Punto de Arribo

Dos años han pasado desde los incidentes del barco y un complejo de limpieza ha sido emplazado en el océano (una planta limpiadora, bah). Esta vez, te toca controlar a Raiden. Agarrá todos los ítems que hay en los casilleros y revisá cerca de la pileta para encontrar un conducto de ventilación. Metete por él para agarrar una ración del otro lado, también podés agarrar una afeitadora. Salí por la única puerta que hay en la sala, mandate por el corredor y, luego, doblá a la derecha. En este lugar, activá el radar, accedé al NODE (ingresá tu nombre, fecha de nacimiento, nacionalidad, etcétera) y los guardias van a recuperar el conocimiento. Escondete en el medio de la habitación y esperá a que el ascensor llegue. Subite a él y el Coronel te explicará tu misión.

16. Sección A - Techo

Rose, la novia de Raiden, es quien se encarga de grabar el juego. Dirigite hacia la reja de arriba a la izquierda y arrastrate por la abertura que hay ahí para, luego, pasar por la puerta.

17. Sección A - Sala de Bombeo

Bajá las escaleras y movete un poco a la derecha. Vas a ver un guardia y el nodo, y hay otro guardia patrullando. Pegate a una pared y presioná ●. Cuando el guardia se mueva para ver qué es, accedé al nodo y apurate hacia las escaleras que están en la parte inferior derecha de la sala. Agarrá la granada fragmentadora (Chaff Grenade) y volvé al salón principal. Ahora, podés ir hacia la Sección F si agarrás por la puerta de arriba a la derecha para hacerte con algunos ítems (incluyendo la M9). Pero nuestro destino es el puente que conecta las secciones A y B. Para ello, mandate por la puerta de arriba a la izquierda.

18. Puente Conector A-B

Si bien podés usar la M9 para dormir a los guardias del puente, es más fácil seguir los consejos

Continúa en la página siguiente.

del Coronel y pasar colgando por el costado. Para ello, mandate por la primera porción del puente y buscá unos rieles a la izquierda o derecha. Acercate y presioná ▲ para colgarte. Acercate lo más que puedas a la puerta que lleva a la sección B y subite al puente cuando no haya guardias cerca. Mandate por la puerta roja.

19. Sección B - Sala Transformer

Luego de la escena animada, te vas a encontrar con Vamp, un enemigo formidable. Pero también vas a cruzar tu camino con el de Pliskin (¿o es Snake?) y recibirás la Socom. Accedé al nodo que está a la derecha de Pliskin-Snake y mandate por la puerta de la derecha para luego pasar por la puerta roja.

20. Puente Conector B-C

Luego de ver la escena animada con Fortune, cruzá el puente.

21. Sección C - Salón Comedor

Revisá todos los baños en busca de ítems y luego mandate por el corredor principal. Tras la segunda puerta vas a encontrar a Pete Stillman. Tras la escena animada, vas a tener en tu poder el Coolant Spray y el Sensor A. Hay un C4 en el baño de la derecha (el de mujeres). Ponete mirando al espejo, entrá al modo FPP y congelalo con el Coolant Spray para luego mandarte por la puerta que está a la derecha del salón de Stillman.

22. Sección D - Pileta de Sedimentos

Luego de cruzar el puente que conecta las secciones C y D, vas a detectar un C4 en el radar (si tenés equipado el sensor ▲. Bajá por las escaleras y doblá a la derecha. Entrá al nodo y dirigite a la izquierda, para abrir la puerta azul del piso y congelar el C4. Volvé a subir las escaleras y, en el primer piso, mandate hacia la derecha para pasar por la puerta.

23. Sección E - Parcel Room

Luego de cruzar el puente que conecta las secciones D y E, vas a llegar aun lugar con dos centinelas. Esperá a que el que está cerca de la puerta se mueva y mandate por la derecha. Asegurate de que no haya nadie mirando y bajá hasta que veas una abertura a la izquierda. Mandate por ella, subí las escaleras y pasá por la puerta.

24. Sección E - Helipuerto

Avanzá un poco y vas a ver a Olga. Congelá a Jack y, luego de que Olga se vaya, mirá la escena. Avanzá hasta el área llena de cajas, evadí (o dormí, como quieras) a los guardias y dirigite hacia el avión. Arrastrate debajo de él y congelá el C4. Mirá la escena y regresá a la sección B (Transformer) para

Continúa en la página siguiente.

encontrar allí otro C4. Está muy bien oculto: buscá un grupo de casilleros frente a los cuales hay una puerta, mandate por ella, mirá a la izquierda y cerrá la puerta abierta que hay ahí: el C4 ha quedado a la vista. Congelalo.

25. Sección A - Sala de Bombeo

Desde el nodo, avanzá derecho hasta la pared y luego a la derecha hasta una puerta. Metete por ella, rompele el cuello al guardia (o dormilo), subí por las escaleras de la derecha y arrastrate por la abertura hasta llegar al medio del equipo de bombeo. Arrastrate y mandate por la izquierda para encontrar el C4 y congelarlo. Mirá la escena animada.

26. Sección C - Salón Comedor

Acordate de dónde se escondió Stillman, porque hay un Sensor B ahí y tenés que agarrarlo ahora si no querés que el juego se haga un tanto más difícil de lo que ya es.

27. Sección F - Almacenes

Luego de tomar por el puente que conecta las secciones A y F, vas a aparecer en los pasillos de arriba. Ya que tenés una tarjeta de seguridad Lv1, aprovechá para revisar el lugar. Abajo hay dos salas: una contiene el nodo y la Cardboard Box y el otro el Mine Detector. En el del nodo hay un conducto: mandate por él para agarrar el Socom Supressor y balas para la Socom. El C4 está sobre la izquierda de la sala protegido por unas cajas. Subí las escaleras, ubicate encima de las cajas, colgate y presioná ✖ para caer donde está el C4 y congelarlo. Trepá por las cajas para salir de esa habitación y mandate hacia el puente que conecta las secciones F y A.

28. Sección A - Sala de Bombeo

Mirá la escena del puente en la que un nuevo y más grande C4 se acaba de activar. Mandate hasta la Sala de Bombeo y de ahí al techo. Bajá por el ascensor, mirá la escena animada y regresá al lugar en donde Raiden comenzó. Andá hasta el sumergible y mirá debajo de él para hallar el C4 y congelarlo. Volvé al ascensor y te vas a encontrar con Fortune…

29. Boss: Fortune

No podés ganarle, así que movete siempre esquivando sus ataques. Todas las cosas del escenario se rompen, así que no te escondas mucho tiempo tras ellas. Vas a ver una escena en la que Vamp aparece, Raiden le dispara a Fortune pero la bala rebota y le da en la cabeza a Vamp…. Pero no ha muerto.

30. Otro C4 más...

Cuando llegás al techo, el Coronel te llama diciéndote que hay otro C4 en el Helipuerto. La mejor manera de llegar ahí es tomando la siguiente ruta: Sección A (Sala de Bombeo), Puente Conector A-F, Sección F (Almacenes), Puente Conector E-F, Sección E (Parcel Room) y, finalmente, Helipuerto. En la parte superior, congelá el C4 que está en el medio.

31. Boss: Fatman

Disparos necesarios: 7-8

Fatman va a poner C4 por todo el lugar, así que primero asegurate de que no haya C4 que desactivar. Luego, buscalo y, cuando lo encuentres, apuntale con L1 y disparale hasta que caiga al piso. Cuando caiga, disparale a la cabeza. Hacé estos movimientos un par de veces y morirá. Antes de morir, Fatman te dirá que hay otro C4 "muy cerca". Mové su cuerpo, agarrá la chapita (o Dog Tag) y congelá el C4. Andá hacia la salida para encontrarte con el ninja quien te va a dar la Card Key Lv2, un uniforme de soldado y un teléfono celular.

Ahora hay que meterse en el corazón de la planta, pero primero es necesario conseguir el AK y las balas que hay en la sección F. Andá hasta ahí y revisá todos los lugares que puedas abrir para hallar el AK y el M4. Andá ahora al puente que conecta las secciones E y F. Mandate por el puente de la izquierda y usá la Card Key para pasar.

32. Shell1 - Core

Apenas entres, disfrazate. Antes de seguir, dos consejos: no te cruces con ningún guardia porque te reconocerán y no guardes nunca tu AK si no querés morir. Ahora, mandate por el ascensor.

33. Shell1 - CoreB2

Tenés que rodear el enorme salón, entrar a la sala de computadoras y acceder al nodo. Agarrá el D.Mic. y volvé al ascensor para ir hacia B1.

34. Shell1 - CoreB1

Andá a la derecha, usá el nodo y esperá a que el guardia que patrulla se acerque a la habitación del nodo. Esperá a que te dé la espalda, dormilo y arrastralo hacia el escáner para poder pasar. Acá, tenés que encontrar a Ames. Usá el D.Mic. para detectar los latidos de los que estén allí. Cuando oigas uno parecido al timbre de un teléfono, ése es Ames. Acercate a él, presioná ▲ y, luego de la escena, vas a tener la Card Key Lv3. Equipá el AK porque Ocelot se acerca. Luego de que Ames muera y Mr. X te salve, Raiden va a salir corriendo.

Ahora, escondete en el ascensor y no te muevas hasta que el modo Caution se desactive (todo el mundo te anda buscando). Luego, volvé al primer piso y regresá al puente EF. Andá hasta la sección F, abrí todas las puertas para agarrar el lanzagranadas y el PSG1, y volvé al puente EF para dirigirte a la sección E (Parcel Room).

35. Puente Conector Shell1-Shell2

Para avanzar, tenés que destruir todos los paneles de control del recinto. Son diez:

1) En la bomba frente a vos.
2) En el suelo, junto a la barrera láser.
3) Igual al anterior.
4) Al final del puente, junto a la puerta Shell2.
5) Igual al anterior.
6) En el nido de palomas, justo debajo del quinto panel.
7) Detrás de la bandera de Sons of Liberty.
8) A la izquierda de la segunda bomba.
9) Detrás tuyo, sobre la puerta que lleva a la Sección D.
10) Sobre el Cypher que flota por ahí (no le dispares a la cámara a menos que quieras morir).

Cuando quieras cruzar el puente, vas a ser atacado…

36. Boss: Harrier.

Apenas la batalla comience, Snake te va a arrojar un lanzamisiles Stinger. Agarralo y no olvides los misiles. Cuando lo tengas, apuntale al Harrier y disparale. Tené cuidado porque el Harrier te tira con todo: misiles, ametralladoras e incluso se lanza sobre vos para golpearte. Cuando el avión caiga, vas a ver una escena animada en la que finalmente Pliskin se revela como Snake (de ahora en más, vas a ver el nombre Snake en la pantalla).
El puente ha quedado destruido y necesitás otro camino para poder entrar a Shell2. Desde la posición en la que estás, dirigite a la derecha, colgate del riel semi-roto, balanceate a la derecha hasta la tubería amarilla y presioná ✖ para cruzar por ella hacia el otro lado (vas a tener que evitar la caca de paloma que hay ahí; y no es joda: si tocás una, vas a caerte). Una vez del otro lado, trepá por el lado derecho y cruzá el puente. Tenés que hacerlo rápido porque, apenas pongas un pié en cada baldosa, ésta se va a caer. Ya del otro lado, colgate del riel, ubicate encima del puente y presioná ✖. Dormí a los dos enemigos que aparecen, avanzá, hacé un roll para esquivar el primer pozo y, en el segundo, colgate de los rieles y andá a la derecha para tomar la escalera.

37. Sección L - Perímetro

Arrastrate por el suelo lo más rápido que puedas, hacia la derecha hasta que llegues a un pozo. Ahí, pegate a la pared y deslizate al otro lado (agachate cuando aparezca un obstáculo). Cuando el soldado del puente de arriba se ponga a mear, disparale para que se asuste y se vaya (el pis que cae puede dañarte… raro, ¿no?). Descendé al camino que hay abajo, agarrá las balas de AK y la ración, y mandate por la abertura de la izquierda del puente para llegar al puente superior. Hay un Cypher dando vueltas: esperá a que aparezca para reventarlo. Arriba, vas a ver un pequeño puente que lleva a una pequeña habitación con dos Cyphers custodiándolo. Podés eliminarlos usando el M4 o las granadas fragmentadoras que hay sobre la derecha.

38. Shell2 - Core1F

Mirá la escena animada, bajá para agarrar las balas de Socom y de M9. Del otro lado del corredor, hay una habitación a la derecha con dos cámaras de vigilancia que tenés que destruir para

Continúa en la página siguiente.

poder usar el recinto más adelante. Sobre la izquierda hay un pasadizo que lleva a unas granadas fragmentadoras. Seguí por el corredor y entrá en la sala de descanso en donde hallarás balas para M4 y un nodo. Más al norte está el ascensor (a su derecha hay más balas de M4): subite a él para ir a…

39. Shell2 - CoreB1

Accedé al nodo junto al ascensor y luego sumergite. La primera área te permite salir a respirar. Cuando llegues al final de esta área, sumergite y seguí derecho por el corredor sumergido hasta que encuentres la caja con el lanzamisiles Nikita RC. Agarralo y volvé al ascensor.

40. Shell2 - Core1F

Agarrá los misiles Nikita que hay junto a las cajas, subite a ellas y apuntá el lanzamisiles hacia el conducto de ventilación. Dispará con ■ y guiá el misil a través del conducto, hasta que puedas hacerlo doblar a la derecha. Tenés que guiarlo hacia el casillero azul y luego dejá que el juego haga el resto. Con el generador destruido, el camino del presidente está libre. Mandate por el ahora no tan electrificado piso, entrá en la sala y mirá la escena animada en la cual te vas a enterar de que no hay sólo un Metal Gear Ray… sino varios. Luego, vas a ver que en tu inventario tenés el Virus Disk.
Volvé a Shell2 - CoreB1 y sumergite nuevamente. A diferencia de antes, en donde sólo había que agarrar el Nikita, la idea ahora es atravesar el lugar para salir del otro lado. Tené en cuenta un par de cosas. Primero, salí a respirar cada vez que puedas; los lugares indicados son los que figuran en azul en tu radar. Segundo, mantenete lejos de las bombas que hay bajo el agua, ya que con sólo acercarte las vas a hacer estallar. Cuando por fin llegues al otro lado, pasá por la puerta y preparate…

41. Boss: Vamp

Vamp se va a sumergir en el agua y buceará durante un rato. Vos sacá el Stinger y esperá a que el chabón emerja, ya sea en el primer piso o en el segundo, y tirale un misil. Si se encuentra por encima de vos, podés usar el M4 también (siempre en modo FPP). Él tiene varios ataques. Primero, va a atrapar a tu sombra, impidiendo que te muevas (pegale para zafar); segundo, te va a lanzar una lluvia de cuchillos que podés esquivar moviéndote a los costados; y tercero, se va a lanzar sobre vos para acuchillarte: tirale con la M4 a medida que se acerca. Y una cosa más: que ni se te ocurra caerte al agua…
Una vez que el vampiruelo esté vencido (ojo: no dije "muerto"), mandate por la puerta que dice Lv4 usando la Card Key que te dio el presidente, agarrá la ración y metete en el agua de nuevo.

42. Cargando con Emma

Hacé los mismos pasos que antes para llegar al lugar en donde está el famoso casillero del que todos hablan. Lo primero que tenés que hacer es activar el Solition Radar usando el nodo que está subiendo las escaleras. Para encontrar a Emma, dispará un misil sobre uno de los casilleros. Si la oís gritar, quiere decir que está ahí… je. Ahora debés volver con ella al recinto en donde peleaste con Vamp, subiendo SIEMPRE a respirar. Mirá la escena y, ahora, deberás jugar tratando de que Emma se mantenga viva. Volvé a 1F y dejala en el ascensor, mandate hacia la sala de

Continúa en la página siguiente.

descanso y esperá a que el guardia que está dentro te dé la espalda para romperle el cuello (este juego me encanta). Llevá el cuerpo a la sala que está al lado del ascensor y llevá también a Emma ahí. Mandate por el largo corredor y pasá por el pasillo donde antes había una granada fragmentadora. El guardia te va a dar la espalda y... bueh, vos ya sabés (no... eso no... mejor rompele el cuello). Llevá su cuerpo al área de almacenamiento (a la derecha del ascensor; podés obtener balas de M4 si lo sacudís). Mandate hacia las escaleras que hay al fondo del corredor y, cuando estés cerca, un guardia aparecerá (si hay cuerpos cerca, o si Emma está cerca, va a entrar en modo alerta y se va a armar flor de quilombo; pero como sos un chico obediente y estás siguiendo mis indicaciones, no va a haber problema... ¿no?). Escondete en la sala de descanso y, cuando el guía pase, ponele un tiro de M9 en el marote. Escondelo donde siempre y, por las dudas, ponele un cuetazo de Socom en el coco (sólo pa' que no moleste, ¿vio, don?). Mandate ahora por las escaleras, escondete tras las cajas y ponele un M9 al guardia cuando se quede dormido. Llevalo donde siempre y matalo con la Socom. Sólo queda uno. Volvé a donde empezaste, llevando a Emma con vos, y dejala en las cajas. Subí por las escaleras de la derecha y, cuando salgas del otro lado (el corredor que lleva a la sala del presidente, para más datos), vas a ver un guardia. Escondete tras las cajas y esperá -como siempre- a que te dé la espalda. Esta vez, podés usar la Socom para volarle bien la tapa de los sesos en lugar de la M4. Listo. Antes de seguir, andá a la sala del presidente y vas a ver que su cuerpo ya no está (pero, bueno... mucho no importa... era medio rarito el vago ese). Revisá el lugar para encontrar una ración, balas de M9, balas de M4 y balas de Socom.

43. Puente Conector K-L

El puente ha sido reconstruido y hay un Cypher custodiándolo. Pelá el AK y reventalo. Esperá a que el segundo (que estaba escondido, el muy guacho) aparezca y boletealo también. Ahora sí, cruzá el puente. El camino hacia la sección L está bloqueado por las llamas. Antes de hacer nada, esperá a que el guardia que patrulla muestre su cabecita y hacele una trepanación con el arma que se te cante (menos la M4, claro está). Sí, podés usar el Stinger si querés. Ahora, usá el Coolant Spray presionando ■ para apagar las llamas (lleva un tiempito) y pasar del otro lado. La puerta que lleva a la sección L es Lv5, pero Emma tiene la Card Key que necesitás y te la obsequia sin dudar (qué buena chica).

44. Sección L - Complejo de Tratamiento Cloacal

Agarrá los ítems de la derecha y mandate por el corredor del medio. Dormí al primer guardia (el que patrulla) y luego dale con el AK al que está quieto. Cruzá el pasillo con forma semicircular y abrí la escotilla.

45. Sección L - Oil Fence

Emma va a tener que cruzar esta área por sí misma y hay guardias, Cyphers e incluso Claymores por todo el lugar. Para defenderla, lo mejor es usar el PSG1 y tener listas por lo menos 5 Pentazemins. Tragate una, pelá los Termal Goggles y el PSG1. Empezá por reventar las cuatro Claymores que hay en el camino de Emma. Luego usá el zoom para darle en el marulo al guardia que está justo al norte y luego al del este. Para este punto, tu principal objetivo es hacer que los guardias y Cyphers se regeneren lejos de Emma. Tené en cuenta que los modos de Caution y Alert sólo se irán cuando todos los enemigos que le disparan a Emma hayan muerto. Cuando Snake te ofrezca ayuda, no dudes en aceptarla. Cuando Emma se está acercando, Vamp sale de la nada y la agarra por el cuello... ¿Viste? Te dije que no estaba muerto... Igual, esta es la batalla más fácil del juego.

46. Boss: Vamp.

Disparos necesarios: Tres o cuatro.
Mandate una Pentazemin y apuntale a Vamp a la cabeza. Dale unos cuatro tiros bien puestos y, ahora sí, el bizarro chupasangre morirá sin remedio. ¿Te dije que era la batalla más fácil de todo el juego?

47. Paseando por el lugar

Luego de la escena animada, cuando vuelvas a tener el control de Raiden, mandate hacia la sección E (Parcel Room), matá al único guardia que hay acá, pasá por la puerta Lv5 y agarrá la cámara digital. Ahora, pasá por la puerta que lleva al puente conector EF. Acá, eliminá a los tres Cyphers y colgate para ir balanceándote hacia el otro lado. Si Raiden se cansa y necesita reposar, subite al puente pero volvé a colgarte lo antes que puedas porque el piso empezará a ceder. Luego, entrá a Shell1 - Core1F. Acá las cámaras de vigilancia están desactivadas y no hay ni una sola persona, así que podés moverte libremente. Cuando llegues frente a los dos corredores, mandate por el que está lleno de bichos, entrá en el ascensor y mirá la escena animada. Luego, cuando Solid agarre a Raiden por el cuello, dale sin parar al ▲ para que no muera. Seguí mirando la escena y, cuando puedas moverte, mandate por la puerta que está en el extremo superior derecho de la sala. Accedé al nodo para activar tu Solition Radar y seguí avanzando.

48. Arsenal Gear - Jejunum

Este lugar está lleno de guardias pero no es mala idea explorarlo. Ya que no podés usar una de tus manos, lo mejor es pasar desapercibido y mantenerte en modo Stealth.

49. Arsenal Gear - Ascending Colon

Contestá todos los llamados de Campbell hasta que aparezca uno de Rose. Snake va a llegar y tiene en su poder todo lo que vos tenías antes de ser capturado. Incluso, también te da la HFB, una espada que Olga te había dado. Practicá con ella. También podés conseguir la Fog Tag de Snake. Dale un roscazo para que se duerma, sacudilo y listo.

50. Arsenal Gear - Ileum Sigmoid Colon

Estas dos áreas (Ileum y Sigmoid) son básicamente las mismas. En Ileum hay un Cypher que te detectará y dará la alarma. Soldados y soldados empezarán a llover desde todos los rincones. Podés darles con el M4, pero hay algunos que llevan espadas y que harán rebotar tus proyectiles. Con esos usá la HFB. Para poder matarlos de un solo golpe, presioná R3. Luego de dar el golpe vas a quedar un poco expuesto al ataque de tu enemigo, pero vale la pena. En Sigmoid la cosa es igual que en Ileum. Luego, mirá la escena animada en la plataforma circular, practicá con la HFB mientras Solid habla y tres Metal Gear Ray van a aparecer…

51. Boss: Metal Gear Ray por triplicado

La cosa es más fácil de lo que parece. Pelá el Stinger y concentrate en el del medio. Entrá a darle en las rodillas hasta que abra la boca y mandale un misil por la garganta: eso causará un enorme daño. Cuando muera, aparecerá otro para reemplazarlo. Vos no te preocupes y seguí, que la batalla va a llegar a su fin en cualquier momento. Ahora, la cosa se hace un poco más complicada cuando se trata de esquivar los ataques de los tres MGR. Ellos te van a tirar con las ametralladoras, las cuales podés esquivar rodando por el piso, y con tres misiles cada uno que salen de sus espaldas, que podés esquivar corriendo. Si te acercás mucho a ellos, pueden lanzar dos ataques: un rayo azul (de agua concentrada, según Otacon) o pueden tratar de pisarte. Ambos movimientos los podés esquivar rodando. El ataque más jodido de estos chabones es cuando se quedan quietos y se agachan. Preparate porque te van a lanzar unos misiles seguidores muy dañinos. La mejor manera es esquivar al primero caminando y rodar antes de que el segundo te impacte.

Luego, mirá la escena animada en la que Solid elimina a Olga y a los tres MGR (a los que se les cruzaron los circuitos). La escena es bastante larga pero muy reveladora, así que prestá atención… sobre todo porque, una vez terminada y luego de varias sorpresas, la batalla final dará comienzo…

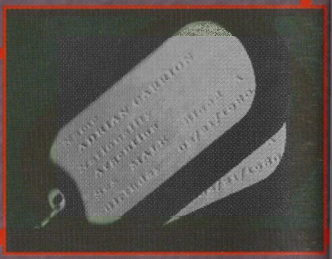
52. Boss: Solidus Snake

Acercate a Solidus y presioná R3. Luego alejate y él va a contraatacar. Cuando termine su movimiento, "pinchalo" con tu arma (por decirlo de alguna manera). Esa es la forma de pelear contra él. Por lo menos, es la forma más segura. Pegar y huir. Pegar y huir. Además, te asegurás de no necesitar más de una o dos raciones. Como es lógico, hay muchas otras maneras de pelear contra Solidus, las cuales sos libre de usar si querés. Pero esta es la más fácil y segura.

Pero claro… estamos hablando del Boss final. Así que este muchacho tiene un verdadero arsenal de ataques. Cuando Solidus te ataque con sus tentáculos, es posible que agarre a Raiden del cuello: presioná rápido y varias veces ▲ para zafar. Cuando te lance los misiles, simplemente rodá para evitarlos. Cuando utilice sus espadas gemelas para realizar combos (cualquiera de ellos que sea), la mejor manera de evadirlos es manteniéndose lejos.

Ahora viene la parte de la "corrida". Este movimiento es cuando Solidus se manda una veloz y sorpresiva corrida, que puede apuntar en cualquier dirección. Si te pega cuando corre, te va a hacer daño. Además, deja una estela de fuego detrás de sí y, si la tocás, vas a quedar en llamas (rodá para apagarlas).

Pero la cosa no termina acá. Cuando Solidus se canse de sus tentáculos y se los saque, va a tener tres ataques más. El más simple de ellos es el ataque frontal que hace con su espada, tratando de atravesarte. Como una estocada. Lo podés esquivar asegurándote de estar bien lejos de él. Luego puede usar las "corridas repetitivas", que son similares a la que mencionamos antes, pero varias una detrás de la otra. Por último, Solidus se va a detener de repente y se va a lanzar contra vos a toda velocidad. Podés evitar este ataque rodando o esperándolo con una estocada de tu espada. Te vas a dar cuenta de cuándo te va a atacar de esta manera cuando lo oigas decir "Let's Go", "All Right" o "Die".



Bueh, listo. No fue fácil ni corto. Pero valió la pena. Acabás de llegar al final del Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, lo que no es moco de pavo, je. La verdad, este juego me dejó medio hecho bolsa (y la estrategia ni te cuento). Así que no ando con muchas pilas como para hacer un lindo textito de cierre. Por eso, os digo simplemente: hasta la próxima. ***club play***

007 Racing

JAMES "METEORO" BOND

Juego extraño si los hay para un personaje como James Bond. En *007 Racing*, el bueno de James debe hacer gala de sus habilidades tras el volante en lugar de andar seduciendo a cuanta minusa se le ponga a tiro o boleteando a los malosos de turno.
Con este truco que te damos, vas a poder habilitar todos los códigos secretos del juego... y darle pa' que tenga.

Habilitar todos los códigos: En Mission Mode, ingresá la password **MMMQRRQ** como si fuera tu nombre. Este código te permitirá habilitar todos los trucos del juego.

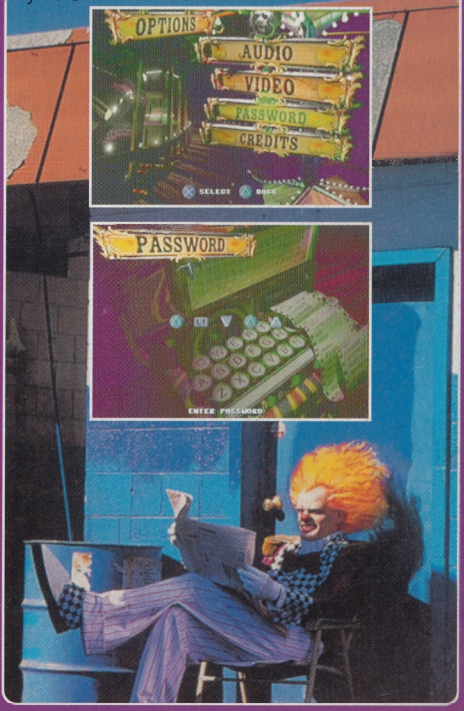
Twisted Metal 4

Especiales Infinitos

Truco enviado por Álvaro Bigarella (13) y Walter Milanesi (10), Zárate, Buenos Aires.

Twisted Metal sí que es una saga de aquellas. Desde que la primera aventura de Sweet Tooth y el resto de los pilotitos trastornados sacudió el mercado de los videojuegos, no ha habido un solo Twisted Metal que no estuviera a la altura de las circunstancias (incluso el reciente Twisted Metal Small Brawl reboza de originalidad). Bueno, parece que Álvaro y Walter (dos amigos ellos) pensaron lo mismo y nos mandaron este truco que, seguro, va a serte de muchísima utilidad...

Especiales Infinitos: Lo que tenés que hacer es ir primero a la pantalla de opciones y luego a la pantalla de Passwords. Una vez ahí, ingresá el código ▲, L1, ⬇, ▲, ⬆ y listo.



club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

(T) 007 Racing
(T) Ace Combat 3: Electrosphere
(T) Anna Kournikova's Smash Court Tennis
(GS) Chrono Trigger
(OC) Dark Cloud (PS2)
(E) Delta Force
(T) Dragon Ball Final Bout
(E) Final Fantasy IX
(OC) Grandia 2 (PS2)
(OC) Guitar Freaks 3rd. Mix & DrumMania 2nd. Mix (PS2)
(T) Harry Potter & the Sorcerer's Stone
(OC) Hot Shots Golf 2
(E) MegaMan X6
(E) Metal Gear Solid 2 (PS2)
(GS) Ninja: Shadow of Darkness
(A) Red Faction 2 (PS2)
(OC) Saber Marionette
(T) Syphon Filter 3
(OC) Tales of Destiny 2
(T) Tekken 3
(T) Tony Hawk's Pro Skater
(T) (GS) Tony Hawk's Pro Skater 3
(T) Twisted Metal 4
(T) Xenogears

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

ESTRATEGIA COMPLETA

ESTRATEGIA 1º PARTE

TRUCOS

TRUCOS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
IE= Informe Especial
A= Adelantos PS2

Suscripción no válida en Arg.
E. Fernandez/Berbran
CAMPANA 3853 Cap. Fed

Staff

Año 1 | Número 2
Octubre 2002

Es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics). Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires - Argentina Tel: (15) 4940-9026.

Director
Marcelo Ciccone
Redacción
Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias
Adrián Carrión
Diseño Gráfico
Enrique Zambrana

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628.

Chile:
Distribuidora Sur S. A., Tel: 772-8563.

México:
En D. F.: Despacho E. Flores Serrato, Serapio Rendón 87 P. B. (06470).
En interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C. V., Serapio Rendón 87 P. A. (06470)

Impresión
Artes Gráficas Buschi S. A., Ferré 2250

ISSN 1666-6313

Mayday Comics de Ciccone, Ricardo M. P. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.